TORMENTA20
SÓ
AVENTURAS
T20

Só Aventuras T20

Sumário

Introdução 2

Aventura 1: Sob os Céus de Vectora 7
Parte 1: A Espada de Sir Gorboduc 9
Parte 2: O Submundo de Vectora 17
Parte 3: A Catedral Invertida 22
NPCs & Criaturas 32

Aventura 2: Casamento Sombrio 37
Parte 1: Um Estranho Jantar 39
Parte 2: Bryann & Yrene 43
Parte 3: A Ira de Mévio 45
Divindades e Matrimônios 48
NPCs & Criaturas 50

Aventura 3: O Covil do Terceiro 53
Parte 1: O Povoado 55
Parte 2: Rumo ao Covil 59
Parte 3: Contra a Mulher-Dragão 64
NPCs & Criaturas 66

Aventura 4: Dia de Tormenta 71
Parte 1: Uma S 72
Parte 2: O Covil Rubro 82
NPCs & Criaturas 86

Aventura 5: Briga em Família 91
Parte 1: Entrando em um Ninho de Cobras 93
Parte 2: Cidade da Traição 101
As Três Famílias 108
Outros NPCs & Criaturas 117

Aventura 6: Expedição de Darvos 121
Parte 1: Para Galrasia! 123
Parte 2: Em Busca da Cura 133
NPCs & Criaturas 144

Extra: Breves Jornadas 152
Mistério na Mansão da Maga 152
Passos de Lava 156

Créditos

Autores das aventuras: Davide Di Benedetto, Guilherme Dei Svaldi, Marcelo Cassaro.

Adaptação para tormenta20: Bárbara "Momo" Soares, Camila Gamino, Daniel Duran, Gabriel "Pitre" Santana, Lucas "Redzard" Felipetto, Thiago "Trot" Almeida.

Edição: J.M. Trevisan e Rafael Dei Svaldi.

Capa: Dan Ramos e Samuel Marcelino.

Arte: Anebarone, Dan Ramos, Dulcelino Neto, Felipe Cavalcanti, Guilherme Santana, Gustavo Guschch, Jânio Garcia, Jéssica Mendonça, Maikol Silva, Matheus Borba "Birbo", Samuel Marcelino e Tiago "Zacarovs" Pinheiro.

Direção de Arte: Dan Ramos e Vinicius Mendes.

Logotipia e Diagramação: Cássia Bellmann.

Revisão: Camila Gamino, Elisa Guimarães e Glauco Lessa.

Editora-chefe: Karen Soarele.

Diretor-geral: Guilherme Dei Svaldi.

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, André de Oliveira, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Daniel Boff, Daniel Ramos, Davide di Benedetto, Elisa Guimarães, Freddy Mees, Glauco Lessa, J.M. Trevisan, Karen Soarele, Marcel dos Reis, Marcelo Cassaro, Marlon D'Ávila, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Pietra Nunez, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Vinicius Mendes.

Tormenta é Copyright © 1999-2022 Guilherme Dei Svaldi, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro e Rafael Dei Svaldi. Todos os direitos reservados.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 160.

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Jambô

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

1ª edição: dezembro de 2022 | ISBN: 978658863440-0

INTRODUÇÃO

Em seus mais de vinte anos, Tormenta provou em mais de uma ocasião que é, de fato, um mundo de heróis, de histórias e, sobretudo, de aventuras. Da mais simples busca por algum tesouro perdido nas masmorras de uma vila remota, ao resgate de uma deusa presa em uma gigantesca estátua de pedra, cada jornada em Arton cria suas próprias lendas, seus próprios campeões. Os seus campeões.

No decorrer desse tempo, muitas destas aventuras tornaram-se clássicas, permeando o imaginário de quem estava aqui desde o começo (ou pelo menos desde a metade do caminho). Isso significa que a grande massa de fãs trazida pelo lançamento de *Tormenta20*, apesar de ter *Jornada Heroica: Coração de Rubi* para chamar de sua, não teve a oportunidade de desfrutar desse conteúdo. Ou melhor: não tinha.

O livro que você tem em mãos é uma coletânea de aventuras escolhida a dedo entre o material publicado na aclamada série *Só Aventuras*. Jornadas essenciais vindas direto do passado de Arton, quando os puristas ainda não haviam declarado guerra ao Reinado, Khalmyr ainda liderava o Panteão e Thwor Ironfist ameaçava o norte, todas atualizadas para as regras de *Tormenta20*.

Uma oportunidade de (re)viver o passado do Reinado, em tempos que, ao contrário do dito popular, não eram mais simples. Porque, sim: naquela época Tormenta já era um mundo de problemas. E precisava de heróis.

Precisava de vocês!

— J.M. Trevisan

O QUE É ESTE LIVRO

Só Aventuras T20 contém uma série de aventuras que podem ser jogadas de forma independente, mas que trazem uma progressão de níveis que possibilita que sejam jogadas em sequência se o mestre e o grupo assim preferirem. Desta forma, a primeira delas, *Sob os Céus de Vectora*, é indicada para os níveis 1 a 3, enquanto a última, *Expedição de Darvos*, é mais propícia para os níveis 11 a 12.

Em cada capítulo você terá todo o cenário, história, NPCs e desafios que os heróis encontrarão na aventura correspondente, além de ilustrações que servem de apoio na hora de descrever as principais cenas. Entretanto, ainda é preciso o livro básico *Tormenta20*.

Se essa é sua primeira vez conduzindo uma aventura pronta (ou uma série delas), não se preocupe. A seguir vamos dar dicas para lidar com situações mais complicadas na mesa, como ajustar o nível de desafio para um grupo maior ou menor do que o padrão, ou mesmo lidar com a morte de personagens. Entretanto, se você já mestrou nossa *Jornada Heroica: Coração de Rubi*, provavelmente pode se considerar bem preparado.

COMEÇANDO

Seja bem-vindo a *Só Aventuras T20*. Se você está lendo isso e é um jogador: **PARE!** Esse livro é feito para o mestre, e ler daqui para frente irá estragar sua experiência!

A preparação de jogo pode parecer difícil, mas tudo é uma questão de organizar a mesa. Para ajudar mestres de primeira viagem, a seguir está um "roteiro" do que você precisa fazer, além de dicas para que seu grupo possa começar as aventuras com o pé direito.

CONVERSE COM OS JOGADORES

Antes de se debruçar sobre o livro básico e decidir suas raças, classes e atributos, é muito importante estabelecer as regras da mesa entre os jogadores.

INTRODUÇÃO

Estabeleça coisas básicas de convívio, como duração das sessões, permissão de comidas e bebidas em cima da mesa ou até o que fazer se um jogador resolver faltar em cima da hora! Como diz o ditado: o combinado não sai caro. Esses pequenos detalhes, quando devidamente respeitados, evitam estresses desnecessários entre os jogadores. Lembre-se de que RPG é um hobby feito para ser divertido!

ESTABELEÇA LIMITES

Pergunte aos seus jogadores o que eles não gostam. Algumas aventuras podem conter assuntos, situações ou até criaturas que podem ser desagradáveis em um nível além do desconfortável para certas pessoas. Peça uma lista de situações que seus jogadores não gostariam de ver em jogo, remova esses itens (ou troque por outra coisa) ou escolha outra aventura. Um mestre criativo pode driblar esse problemas com facilidade, inclusive com a ajuda dos próprios jogadores.

Pode parecer um termo sério demais para um jogo de interpretação, mas o contrato social da mesa pode poupar o grupo de situações desagradáveis que podem estragar a diversão de todo mundo.

DEFINA O CLIMA DA NARRATIVA

Apesar de cada aventura ter seus tons característicos, é importante deixar claro para os jogadores qual vai ser o clima esperado durante a sessão. Alguns grupos gostam de deixar a mesa mais leve e fazer piadinhas toda hora, enquanto outros apreciam uma interpretação mais imersiva. Pense em um filme: em *O Senhor dos Anéis*, por exemplo, existem momentos de alívio cômico, mas se Gandalf fizesse piadinhas o tempo todo, o tom do filme seria totalmente diferente.

É também o momento de definir como cenas violentas serão narradas: alguns jogadores gostam de descrições detalhadas sobre como a lâmina da espada perfurou o coração do orc, esguichando seu sangue esverdeado pela relva, mas nem sempre esse nível de detalhe é do agrado da mesa toda.

LEIA O LIVRO

Você não precisa decorar o livro básico, mas ter um entendimento geral das regras é importante para manter o fluxo de jogo — parar a ação para consultar regras o tempo todo pode estragar a empolgação das cenas! Jogadores experientes têm a responsabilidade de conhecer as regras tão bem quanto o mestre (e inclusive ajudá-lo com isso se for preciso), e os iniciantes precisam pelo menos se concentrar em aprender as habilidades de seu personagem.

Alguns grupos gostam de alterar regras para deixar o jogo mais do seu agrado. Para isso é importante compreender bem a dinâmica do jogo e, mais importante, deixar claras todas as mudanças pretendidas para os jogadores da mesa! Nunca é uma boa ideia fazer ajustes em regras "em cima da hora", pois as coisas podem sair do controle. Sobre este livro em particular, não se preocupe em ler tudo de uma vez. Basta ler essa introdução e a aventura escolhida.

Quando se passam estas aventuras?

As aventuras deste volume acontecem em torno do ano 1410. Os principais acontecimentos desta época em Arton são:

- Após as Guerras Táuricas, o Império de Tauron anexou diversos reinos, formando a segunda maior coalizão de Arton, e começa a se estabilizar.
- Tauron era o líder do Panteão. Aharadak, Arsenal e Thwor ainda não eram deuses maiores; em seus lugares estavam Tauron, Keenn e Ragnar, respectivamente.
- Alguns reinos deixaram o Reinado e formaram a Liga Independente.
- Os Puristas surgem em Yuden, conspirando para tomar o poder no Reino.
- A área de Tormenta de Tamu-ra é destruída e Kallyadranoch retorna ao Panteão.

Para mais informações sobre este período histórico de Arton, consulte a linha do tempo no Capítulo 9 de *Tormenta20*.

SESSÃO ZERO

É muito útil fazer uma primeira sessão com os jogadores apenas para explicar a proposta da aventura e criar os personagens. Claro que os jogadores são livres para criar seus personagens como quiserem, mas é sempre importante lembrar que RPG é um jogo colaborativo; ou seja, é necessário que todos estejam dispostos a se ajudar para tornar a experiência divertida.

Deixe claro que os personagens são um grupo de aventureiros buscando um objetivo comum. Eles são um time! Então, por mais que seja legal pensar em um personagem secretamente maligno que é um espião de Ahlen, isso pode atrapalhar a proposta da aventura e a diversão dos outros jogadores. Explique a eles que o interessante é possuir habilidades complementares que cubram uma boa gama de situações. O bardo focado em perícias sociais terá sua utilidade e sua hora de brilhar tanto quanto o caçador especializado em matar monstros!

Lembre-se também que, por serem aventuras independentes, um mesmo grupo pode tranquilamente decidir jogá-las com personagens diferentes (ou você pode mestrar aventuras diferentes para grupos diferentes).

Heróis sim, protegidos não

Toda aventura é uma excelente oportunidade de marcar um ponto importantíssimo: a história não depende dos mesmos personagens para acontecer. É muito comum que jogadores cheguem à mesa com dois vícios.

O primeiro é a "Síndrome do Protagonista". Muitos RPGistas têm a convicção de que a história depende de seus personagens, quando na verdade eles estão apenas vivendo-a. Um filme do Batman sem o Batman não pode acontecer, mas aventuras de RPG não seguem esse modelo. Em outras palavras, os personagens não estão protegidos pela famigerada "armadura de roteiro". Pelo contrário, a carreira de aventureiro é perigosa e todos os membros do grupo estão em risco constante! Aproveite a sessão zero para explicar isso.

O segundo é a "Síndrome do Videogame", em que os jogadores tratam seus personagens como bonecos virtuais com a capacidade de simplesmente recomeçar quantas vezes quiserem. Explique que eles são mais parecidos com personagens de um filme: sentem cansaço, tristeza, medo. Não são maníacos desprovidos de emoção que só querem trucidar monstros e conquistar tesouros. Suas ações têm consequências, e muitas delas podem ser graves. O que nos leva a...

Derrota e morte

Certo, a vida de aventureiro é difícil e perigosa, mas o que fazer quando o grupo perde um combate ou um dos personagens morre?

A primeira coisa a ter em mente é que os personagens não precisam sempre lutar até a morte, e fugir é uma opção válida. Personagens feridos podem recuar para descansar e se preparar melhor, enfrentando aquela ameaça novamente mais tarde. Não se acanhe em esticar o tempo das aventuras ou criar brechas entre as cenas para os personagens se recuperarem. Talvez melhorar equipamentos e treinar suas habilidades antes de avançar na história seja até um bom gancho para cenas diferentes!

Já quando um personagem morre, a coisa é um pouco mais complicada. Como vimos na Guilda do Macaco, a primeira campanha por stream oficial de Tormenta, personagens que morrem raramente retornam, e a ressurreição é rara ou mesmo inacessível. O ideal é pedir para o jogador que perdeu o personagem fazer uma nova ficha, no mesmo nível, e narrar uma cena em que o grupo procura por um substituto adequado.

A aventura é sua!

Todas as aventuras aqui contidas foram feitas para servirem como um guia, não uma jaula. Sinta-se livre para adicionar diálogos, referências e até cenas para deixá-las mais ao gosto de sua mesa.

Adicionar cenas e NPCs ligados aos históricos individuais dos personagens do grupo é um jeito especialmente legal de personalizar as aventuras para seus jogadores e fazê-los se interessar ainda mais pelas histórias oferecidas!

Resumo das aventuras

Só Aventuras T20 contém aventuras de estilos variados, em locais diferentes de Arton e em que os jogadores poderão lidar com ameaças e NPCs diversos. É como dar uma amostra bastante polpuda de tudo o que *Tormenta20* é capaz de oferecer.

Aventura um: Sob os céus de Vectora

O que começa como uma simples ajuda a um goblin desafortunado e a participação em um festival na pequena Prado Verde se torna uma perseguição em busca de uma espada roubada, que levará nossos heróis a nada mais, nada menos que Vectora, o lendário Mercado nas Nuvens. Mas os mistérios não param por aí...

Aventura dois: Casamento sombrio

Vítimas de uma severa tempestade de neve, o grupo vê como única alternativa se abrigar em um templo situado em um cemitério na fronteira entre o reino de Tollon e as Montanhas Uivantes. Um templo

de Tenebra, a Deusa da Noite e dos Mortos-vivos. Recebido por duas enigmáticas anfitriãs, eles não serão os únicos forasteiros a se protegerem ali naquela noite.

Aventura Três: O Covil do Terceiro

Conhecido por muito tempo apenas como "O Terceiro", Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, retornou ao panteão de Arton. Agora, muitos estão dispostos a dedicar suas vidas ao seu nome, em busca de poder. Os personagens descobrirão este fato da pior maneira possível, ao visitarem uma vila assolada pelo poder de uma vilã conhecida como Mulher Dragão.

Aventura Quatro: Dia de Tormenta

Após salvarem Hipólita, uma centaura, das garras de minotauros inescrupulosos, os personagens recebem uma súplica da devota de Allihanna. Odara, a xamã de sua vila nos arredores de Malpetrim, desapareceu. A suspeita é de que caçadores a tenham capturado, mas a verdade pode ser ainda mais terrível e ligada à maior ameaça de Arton: a própria Tormenta.

Aventura Cinco: Briga em Família

Ahlen é um reino de intrigas, em que a violência explícita dá lugar aos sussurros, conchavos e alianças escusas. Ao visitarem a cidade de Gosengrad, nossos heróis se veem envolvidos nas disputas entre as famílias Zinfraud, Tivanor e Hordiggard, e, invariavelmente, serão obrigados a fazer uma difícil escolha.

Aventura Seis: Expedição de Darvos

Nada seduz aventureiros mais facilmente do que um empregador endinheirado disposto a recompensá-los por uma missão nobre. Darvos precisa de ajuda para viajar até a misteriosa e perigosa ilha de Galrasia, único lugar onde reside a cura para sua filha gravemente doente, Iryna. Entretanto, como acontece neste tipo de proposta, há mais nas palavras do zeloso pai do que ele deixa transparecer.

Equilíbrio

Todo o equilíbrio das aventuras, incluindo os níveis de desafio, foi calculado para grupos de quatro personagens. Isso não significa que seja impossível jogar a campanha com grupos maiores ou menores, mas isso exigirá pequenos ajustes nos desafios. A seguir estão os ajustes para grupos de 3 ou 5 jogadores.

Para 3 Jogadores

- Em combates contra um único inimigo, reduza o nível dele em dois. Isso diminui os ataques, PV e PM dos adversários, tornando os combates menos penosos.
- Em combates contra múltiplos inimigos, diminua o número de oponentes em 25%.
- Em perigos complexos, diminua a CD dos testes em 2 pontos.

Para 5 Jogadores

- Em combates contra um único inimigo, aumente o nível dele em dois.
- Em combates contra múltiplos inimigos, aumente o número de oponentes em 25%.
- Em perigos complexos, aumente a CD dos testes em 2 pontos.

Esses ajustes não são totalmente precisos, e só devem ser aplicados caso os desafios estejam muito difíceis ou fáceis. Os ajustes também podem ser usados para deixar as coisas mais fáceis para jogadores iniciantes, ou mais difíceis para jogadores veteranos, independente do tamanho do grupo.

Experiência ou Marcos

As aventuras do *Só Aventuras T20* são calculadas de forma que os níveis de desafio das cenas forneçam a XP necessária para que os personagens subam de nível nos momentos certos. Porém, nem sempre é possível fazer essa conta de maneira exata.

Assim, uma opção para o mestre é usar a regra variante de marcos. Nessa opção, os aventureiros não recebem XP. Em vez disso, sobem de nível sempre que alcançam um determinado ponto da história especificado pela própria aventura.

AVENTURA UM

SOB OS CÉUS DE VECTORA

Uma espada mágica é roubada e cabe aos heróis recuperá-la. O problema: o ladrão fugiu para Vectora, o Mercado nas Nuvens. Se em uma investigação normal um passo em falso pode colocar tudo a perder, imagine quando se está a dois mil metros de altura!

Sob os céus de Vectora é uma aventura simples, com bastante ação e um pouco de investigação. É ideal para jogadores iniciantes, pois suas primeiras cenas podem ser usadas para apresentar os fundamentos do sistema, como testes de perícia e combates. Em média, a aventura deve levar três sessões para ser concluída. Ela é projetada para quatro personagens de 1º nível, mas pode ser facilmente ajustada para grupos maiores ou menores (veja a caixa de texto "Equilíbrio", na página 5, para mais detalhes).

RESUMO DA AVENTURA

Sob os Céus de Vectora é dividida em três partes. Na **Parte 1**, os personagens estão viajando por uma estrada quando encontram um mercador em apuros. Ele estava indo para um festival quando foi atacado por um monstro, e pede para os personagens recuperarem sua carroça. Indo até o local do ataque, os personagens encontram um velho goblin baloeiro chamado Glong e seu porco de estimação — o "monstro". Prendem Glong (e seu porco) e o levam até o festival, na aldeia de Prado Verde, junto com o mercador.

Chegando a Prado Verde, os heróis participam das festividades que estão ocorrendo em homenagem à passagem de Vectora. A principal atração é a exposição de uma espada mágica. A festa é interrompida quando um misterioso elfo lança uma bola de fogo, rouba a espada e foge em um tapete voador.

A prefeita da aldeia pede para os personagens recuperarem a espada. Glong, que não é mau e roubou apenas porque estava passando por dificuldades, oferece-se para ajudar — com seu balão, os heróis podem seguir o elfo. Quando os aventureiros alcançam o ladrão, perto de Vectora, são atacados por outros goblins baloeiros, concorrentes de Glong. O elfo aproveita o embate para fugir e entrar no Mercado nas Nuvens. Após passar pelos goblins, resta aos personagens entrar em Vectora. Este é o fim da Parte 1.

Na **Parte 2**, os personagens investigam o paradeiro do ladrão. A investigação leva-os ao submundo de Vectora. Após um acordo com uma criminosa local, os heróis descobrem onde o elfo está escondido — um lugar conhecido como a Catedral Invertida.

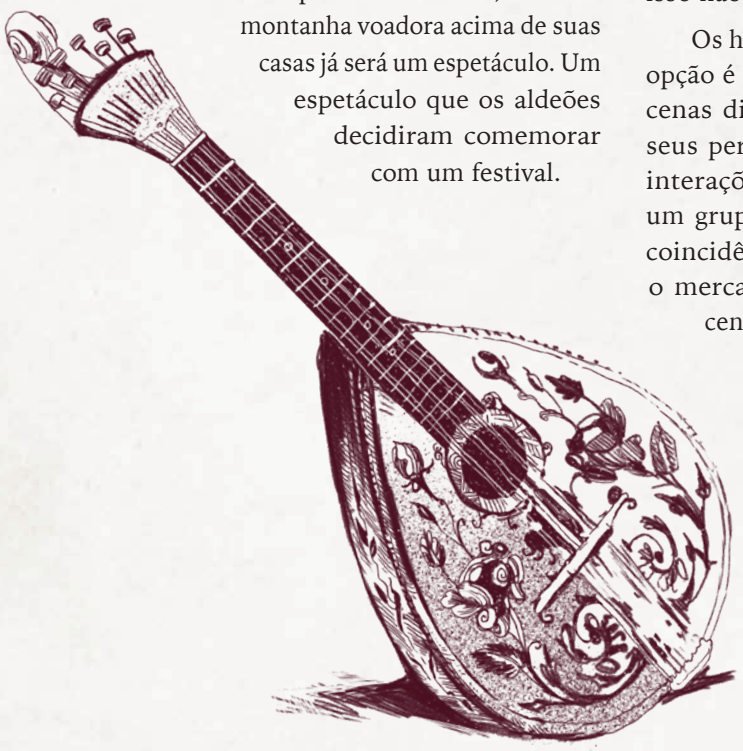
A **Parte 3** é uma típica "exploração de masmorra", em uma masmorra nada típica. Desbravando a Catedral Invertida, os aventureiros enfim confrontam o elfo e recuperam a espada. Voltando a Prado Verde, são recebidos como heróis pelo povo, e recompensados pela prefeita. Glong, que se redimiu de seu crime ao ter ajudado os personagens, volta à Vectora — com a concorrência destruída, seus dias de pobreza ficaram para trás.

INTRODUÇÃO

Vectora, o Mercado nas Nuvens. Uma rocha flutuante repleta de lojas, bazares e empórios. Vectora está sempre em movimento. Mas, em seu trajeto habitual, passa apenas por cidades grandes — embora alguns digam que é a passagem de Vectora que torna grande uma cidade.

Este ano, entretanto, Vectora irá passar pela pequena aldeia de Prado Verde — ou quase isso. Na verdade, a aldeia *não* está no trajeto do Mercado nas Nuvens. Vectora está indo para Valkaria, parte de sua rota habitual. A diferença é que, desta vez, por uma mudança no trajeto, sobrevoará Prado Verde.

Os aldeões podem ser humildes, mas não são estúpidos. Eles sabem que Vectora não vai parar. Entretanto, ver uma montanha voadora acima de suas casas já será um espetáculo. Um espetáculo que os aldeões decidiram comemorar com um festival.



O festival em comemoração à passagem de Vectora terá tendas de mercadores, apresentações de menestréis, disputas de tiro ao alvo e várias outras atividades. Toda a aldeia estará envolvida. Mas o evento mais importante será a exposição da espada de *sir* Gorboduc, o antigo senhor de Prado Verde. Na época de Gorboduc, a região era assolada por monstros. Usando sua arma — uma lâmina encantada —, o cavaleiro expulsou as feras, trazendo paz à região. Para honrar a memória de Gorboduc, os aldeões ergueram um mausoléu, onde mantêm a espada mágica em segurança. Em situações normais, a arma nunca deixa seu local de descanso.

A passagem de Vectora não é uma situação normal.

Prevendo visitantes, Mestra Orjan, a prefeita de Prado Verde, tirou a espada de *sir* Gorboduc do mausoléu. A prefeita esperava que a espada chamasse a atenção dos visitantes, talvez atraindo alguns deles a ficar na aldeia. Em uma coisa Orjan acertou: a espada *chamou* a atenção de certas pessoas. Só não era o tipo de gente que a prefeita queria em sua cidade...

Esta aventura considera que os personagens são aventureiros em início de carreira, viajando pelo Reinado à procura de sua primeira missão. Eles também podem ter escutado sobre o festival de Prado Verde e estar se dirigindo até ele. Se você quiser, pode fazer um início mais elaborado, mas isso não é realmente necessário.

Os heróis podem ou não se conhecer. A primeira opção é mais simples, mas a segunda pode render cenas divertidas, com os jogadores descrevendo seus personagens e interpretando suas primeiras interações. Se os aventureiros ainda não forem um grupo, estarão juntos na estrada por simples coincidência (ou desígnio dos deuses...) quando o mercador pedir ajuda. Vão se conhecer nesta cena, mas é provável que acabem formando um grupo apenas na Cena 3, quando a prefeita de Prado Verde chamar todos os heróis disponíveis para recuperar a espada. Essa, obviamente, é a deixa para os personagens se unirem de vez.

PARTE 1: A ESPADA DE SIR GORBODUC

Em que os personagens conhecem um velho goblin baloeiro, participam de um festival e encaram uma batalha aérea.

Cena 1

GLONG, O BALOEIRO

É uma manhã de sol, e vocês estão viajando pelo Reinado em busca de problemas para resolver. Suas andanças trouxeram-nos a uma estrada de terra batida que corta uma planície verdejante. É uma região calma e tranquila... Até que vocês escutam um grito "Socorro!" O grito vem de um homem barbudo e barrigudo, suado e sujo de lama, que corre pela estrada na direção de vocês.

O homem é Khoras, um mercador humano itinerante. Ele diz que estava conduzindo sua carroça para o festival de Prado Verde quando foi atacado por um monstro. Na verdade, o "monstro" era o porco de estimação de Glong, um goblin baloeiro. Glong queria apenas negociar, mas não teve chance — quando ele e seu porco surgiram na estrada, Khoras se assustou e fugiu. Khoras não sabe de nada disso, pois correu sem olhar para trás, e apenas repete que foi atacado por uma criatura feroz, com "presas como espadas".

Khoras pede para os personagens recuperarem sua carroça. Se eles exigirem pagamento, o mercador promete uma parte de seus produtos. Ele explica que foi atacado a dez minutos de caminhada daqui, seguindo pela estrada. Não há como errar! De fato, os personagens facilmente chegam ao lugar do "ataque".

Depois de alguns minutos de caminhada pela estrada, vocês enfim avistam uma carroça abandonada. Há mercadorias espalhadas pelo chão — ferramentas, tecidos, sacas de trigo —, mas nenhum sinal do monstro.

Os personagens não veem nada porque Glong está dentro da carroça, consertando seu balão, e Tuk-tuk (o porco) está embaixo dela. Quando os heróis se aproximam, o animal sai de seu esconderijo e ataca — ele está nervoso desde o incidente com o mercador. Os personagens têm direito a um teste de Percepção (CD 12) para verem Tuk-tuk quando ele começa a se mexer.

Subitamente, um monstro surge do espaço sob a carroça! Uma criatura quadrúpede, com placas de ferro no lugar de pele, e presas longas e afiadas que se projetam sobre um grande focinho. Ele corre e salta sobre vocês!

Criatura. Tuk-tuk (página 33).

Tuk-tuk é um porco selvagem gigante. Ele usa uma armadura de ferro feita por Glong (para protegê-lo das pedradas de outros goblins baloeiros). Todos devem rolar Iniciativa, mas aqueles que falharam no teste de Percepção começam o combate surpreendidos (ficando desprevenidos e não podendo fazer ações na primeira rodada). Depois do susto inicial, é possível ver que se trata de um porco — perigoso, mas nem de longe um "monstro". Quando ele for reduzido a 0 PV (ou se for acalmado por um teste de Adestramento), Glong surge da carroça.

"Parem!", vocês escutam uma voz rouca e esganiçada gritar. Então, da carroça, surge uma criatura pequena e enrugada. É um goblin desdentado, com pele cinzenta. "Não o matem! Ele é meu porco de estimação e só estava me protegendo. Sou eu que vocês querem". Ele salta da carroça, com as mãos à mostra. Ao vê-lo, o porco para de lutar.

GLONG MERECIA UMA MEDALHA POR AGUENTAR TODOS OS ABUSOS!

Glong também pode surgir se os personagens estiverem perdendo para o porco. Nesse caso, ele ordena que Tuk-tuk pare.

Glong é um goblin baloeiro. Foi atacado por outros baloeiros, por praticar preços muito baixos, e teve seu balão danificado. Sem dinheiro para consertá-lo, estava vagando a esmo. Quando viu Khoras, pensou em oferecer seus serviços em troca de ferramentas, mas o humano se assustou e fugiu. Glong não é um bandido, mas é velho e impaciente. Frente à carroça abandonada, não se conteve e começou a pegar as ferramentas de que precisava.

Os personagens podem ou não conversar com Glong. De qualquer maneira, logo após o combate, Khoras chega. O mercador sugere que os personagens escoltem Glong até Prado Verde. As autoridades de lá poderão decidir o que fazer com ele. Caso os aventureiros pensem em matar o goblin, lembre-os de duas coisas: primeiro, que goblins são cidadãos do Reinado, com os mesmos direitos que membros de outras raças. Segundo, que o único crime de Glong foi roubar uma carroça abandonada. Um crime, sim, mas que nem de longe merece ser punido com execução!

Se os personagens tiverem exigido uma recompensa, Khoras revira sua carroça e dá 4d6 Tibares para o grupo, enquanto resmunga: *"Pensei que fossem heróis, não mercenários!"* Os personagens então partem para Prado Verde.

Cena 2

O Festival de Prado Verde

Acompanhados por Khoras, Glong e o porco Tuk-tuk, vocês seguem pela estrada. O goblin resmunga sem parar. "Sou mais velho que todos vocês juntos, devia ser mais bem tratado!" "Mais devagar, estou acostumado a voar, não a caminhar." "Quando eu for contratado como Conselheiro Real para Assuntos Aéreos, vocês vão se arrepender disso..."

Depois de meia hora de suplício, vocês enfim avistam a aldeia que o mercador mencionou. À distância, ela parece bem movimentada. Khoras explica: "Vectora, o Mercado nas Nuvens, vai passar pela aldeia. Para comemorar isso, a prefeita organizou um festival".

Quando vocês chegam à aldeia, veem centenas de pessoas circulando por tendas coloridas, comprando comida e mercadorias. Além disso, menestréis se apresentam em palcos improvisados e, em trechos de terra batida, diversas competições acontecem.

Os resmungos do goblin não param. "Pff! Um beco de Vectora tem mais movimento que esse festivalzinho..."

Os personagens acabaram de chegar a Prado Verde no meio do festival que Mestra Orjan, a prefeita da aldeia, organizou para comemorar a passagem de Vectora pelos céus. Khoras chama o Sargento Vigar, uma das autoridades locais. Vigar agradece aos personagens e toma Glong sob custódia. Se os personagens perguntarem, o sargento diz que não há recompensa por capturar um goblin velho e desarmado.

Os heróis então ficam livres para participar do festival. Descreva as diversas atividades e atrações presentes e deixe que os jogadores decidam de quais querem participar. Os personagens podem participar de quantas atividades quiserem, mas apenas uma vez por atividade. Use as informações abaixo para resolver quaisquer atividades.

Competições

Diversas disputas estão acontecendo — luta livre, tiro ao alvo, levantamento de troncos, escalada de árvores e mesas de Cavillan (são jogos de camponeses, por isso nada como justas ou duelos arcanos). Não há taxa de inscrição — os interessados simplesmente se aproximam e esperam por sua vez. Cada competição oferece um prêmio, fornecido pela prefeita.

Escalada de Árvores. Nesta competição, vence quem chegar ao topo de uma árvore primeiro. A subida exige testes de Atletismo (CD 15). Anote o resultado de cada teste bem-sucedido e some-os para definir a pontuação de cada participante. O primeiro competidor a somar 60 pontos chega ao topo da árvore e vence a disputa. Falhas não são somadas, pois o personagem não conseguiu escalar. Falhas por 5 ou mais (ou seja, um resultado de 10 ou menos) indicam que o personagem caiu e está fora da disputa. Como nas outras disputas, você pode fazer testes para os adversários (com valor de Atletismo igual a 1d8) ou considerar que um personagem tem quatro rodadas para somar os 60 pontos. O prêmio é uma bolsa com 30 Tibares.

Levantamento de Troncos. Aqui, só a força bruta importa. Cada competidor escolhe um tronco do chão e tenta erguê-lo. Para isso, precisa erguer e manter-se segurando o tronco através de uma sequência de testes de Força (três sucessos consecutivos). A CD depende do tamanho do tronco: 12 para um tronco pequeno (um galho grande, na verdade), 15 para um médio, 17 para um grande e 20 para um tronco enorme — quase uma árvore inteira! Vence quem conseguir manter erguido o tronco mais pesado. Caso haja empate (dois competidores manterem o mesmo tronco), eles devem erguer novamente — agora com uma penalidade de –1 na Força pelo cansaço. Você pode fazer testes para os outros competidores (com Força igual a 1d4) ou simplesmente considerar que um personagem precisa erguer o tronco grande (CD 17) para vencer. O prêmio é uma *poção de físico divino*.

Luta Livre. O objetivo é imobilizar o adversário. Para isso, o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de manobra agarrar ou derrubar oposto ao do seu oponente para imobilizá-lo e então vencê-lo em mais um teste de agarrar. Para se tornar o campeão, um personagem deve derrotar três adversários. Os valores de manobra dos oponentes são iguais a 1d6 mais o número da disputa — ou seja, 1d6+1 na primeira disputa, 1d6+2 na segunda e 1d6+3 na terceira. O prêmio para o campeão é um cinturão banhado a ouro (*Tormenta20*, Capítulo 3: Equipamentos) que vale 300 Tibares. Apenas as manobras agarrar e derrubar são permitidas; qualquer ataque que cause dano resulta na desclassificação do competidor.

Tiro ao Alvo. Esta disputa de arco tem cinco rodadas. A cada rodada, cada competidor dispara uma flecha (um teste da perícia Pontaria) e confere a Tabela de Tiro ao Alvo para determinar onde acertou e quantos pontos obteve. No final, o competidor com mais pontos vence. Caso haja empate, os alvos são movidos para longe (impondo uma penalidade de –2 por distância) e mais três rodadas são disputadas entre aqueles que estavam empatados. Você pode fazer jogadas para os outros competidores (1d4 competidores, cada um com valor de pontaria igual a 1d6) ou simplesmente considerar que um personagem precisa somar 15 pontos para vencer. O campeão ganha 10 flechas certeiras.

Tabela 1-1: Tiro ao Alvo

Ataque	Posição	Pontos
9 ou menos	Erro	0
10 a 14	Borda externa	1
15 a 19	Anel externo	3
20 a 24	Anel interno	5
25 ou mais	"Na mosca"	10

Cavillan. Uma vez que wyrt é um jogo dedicado somente à nobreza, sendo proibido ao restante da população, o povo criou seu próprio jogo de carteado: o cavillan. Joga-se fazendo apenas testes de Jogatina entre os participantes, vencendo a rodada quem tiver o maior resultado no teste. Quem vencer 3 rodadas primeiro, ganha a competição. Use de 1 a 3 adversários com valores de Jogatina igual a 1d6, ou simplesmente peça um teste de Jogatina (CD 20). Lembre que Jogatina é uma perícia que só pode ser utilizada por personagens treinados nela. O prêmio é de 50 Tibares ao grande vencedor.

Sobre Prado Verde

Prado Verde possui cerca de 500 habitantes. Com os camponeses que vivem nas cercanias, esse número aumenta para mais ou menos 1.000. A aldeia é formada por casebres com telhado de sapé e fica sobre uma planície verdejante, cortada por um pequeno riacho e uma estrada de terra batida que leva a Valkaria (a cerca de 150 km, ou três dias a cavalo). A única coisa notável de Prado Verde é um pequeno mausoléu de pedra, que contém a espada de *sir* Gorboduc. Com a espada em exposição no festival, o mausoléu está vazio.

Prado Verde possui duas figuras de autoridade: a prefeita, Mestra Orjan, e o comandante da guarda, Sargento Vigar.

Mestra Orjan (humana). Uma mulher corpulenta de cabelos castanhos e compridos, apontada pelo duque local como prefeita de Prado Verde. À Orjan cabe coletar impostos (que ela envia para o castelo do duque) e servir de árbitra para disputas pontuais entre camponeses. Orjan é um pouco gananciosa, por isso organizou o festival — se a aldeia crescer, seu poder também crescerá.

Sargento Vigar (humano). Um homem grisalho e barrigudo, que pediu baixa do Exército do Reinado para ter um pouco de paz. É o responsável pela proteção da aldeia, tarefa que realiza com a ajuda de três guardas, rapazes jovens e verdes. Juntos, os quatro são suficientes para o dia a dia do lugar — mas não para o movimento da feira.

Palcos

Bardos e artistas se apresentam para os aldeões. É uma boa oportunidade para personagens com Atuação exibirem suas habilidades. Um resultado 15 rende aplausos; um resultado 20 ou mais rende 1d10 Tibares — e olhares interessados da população local...

Tendas

A maior parte das barracas vende apenas comida — frutas, doces, etc. A critério do mestre, os aventureiros podem encontrar algumas das comidas descritas em *Tormenta20* (Capítulo 3: Equipamento). Entretanto, em uma delas um velho boticário oferece frascos de bálsamo restaurador e essência de mana.

Em algum momento da cena, um personagem deve avistar a espada de sir Gorboduc. Se houver um aventureiro ocioso, faça com que seja ele a avistar a arma.

No centro da aldeia, um círculo de pessoas observa algo, em meio a exclamações de "Ohhh", "Que linda!" e "É mesmo uma maravilha..." Passando pela pequena multidão, você vê uma pedra larga, coberta por um pano estendido. Sobre o pano, uma espada longa, antiga — a guarda possui mossas, e o couro da empunhadura está desgastado. Entretanto, a lâmina ainda reluz, emitindo uma tênue luz dourada, e parece tão afiada quanto no dia em que foi forjada.

Há dois guardas protegendo a espada. Não é uma proteção muito eficaz, mas ninguém está esperando problemas. Por enquanto, a função da arma na aventura é apenas ser vista, mas em breve ela será importante para a trama.

Quando cada jogador tiver tido uma chance de agir, avance para a próxima cena, quando o festival é interrompido por uma explosão. Use seu bom senso para fazer essa transição. Se os jogadores estiverem se divertindo, estique o festival. Mas, se eles não se interessarem pelas atividades, passe pela cena rapidamente — apenas lembre-se de mostrar a espada mágica.

Cena 3

O Roubo da Espada Mágica

Subitamente, um estrondo interrompe o festival — uma bola de fogo explode no centro da aldeia! Os camponeses gritam e correm. Da confusão, surge uma pessoa alta e esguia, vestindo mantos negros. A figura caminha até a pedra no centro de Prado Verde e pega a espada. Então diz, gargalhando: "Aldeões tolos, não merecem uma arma como esta!" Logo atrás, um pequeno bando de criaturas humanoides e peludas ataca a população!

O ladrão é Zairon, um elfo renegado. Os humanoides peludos são gnolls mercenários contratados por Zairon. Deixe claro que inocentes serão feridos e morrerão nas mãos dos gnolls caso ninguém interfira. A função dos gnolls no plano do elfo é justamente ocupar quaisquer guardas ou aventureiros que possam estar em Prado Verde.

Criaturas. Gnoll saqueador x4 (página 33).

A menos que reneguem completamente seu papel como heróis, os personagens provavelmente irão atacá-los, para proteger os aldeões. Conduza este combate normalmente. Ele será um bom "aquecimento" para as batalhas mais difíceis que estão por vir, e um belo treino com as regras de combate para jogadores iniciantes.

O festival de Prado Verde: tão tranquilo que engana.

Também é possível que um personagem (ou vários) queira perseguir Zairon. Não impeça, mas faça com que os gnolls ataquem os perseguidores pelas costas. Afinal, eles estão aqui para atrasar quaisquer heróis intrometidos! Quando metade dos gnolls caírem, o restante foge ou se rende (um teste de Conhecimento com CD 15 lembra o personagem que gnolls não costumam lutar em desvantagem).

Após vencer os gnolls, os personagens provavelmente vão correr atrás de Zairon. Ele ainda pode ser visto ao longe.

Correndo na direção do ladrão, passando pelas pessoas assustadas, vocês conseguem vê-lo melhor. Ele tem longos cabelos prateados, orelhas pontudas e traços delicados, mas distorcidos por um sorriso cruel. É um elfo. Ao vê-los, diz: "Para trás. A espada é minha". Ele então saca um pergaminho e olha na direção de vocês.

É um *pergaminho de bola de fogo* (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas). Personagens treinados em Misticismo sabem que é um pergaminho contendo uma magia, e têm direito a um teste desta perícia com CD 18 para descobrir qual magia ele contém. Se os personagens avançarem, o elfo dá um ultimato: ***"Se derem mais um passo, muitos vão morrer"***. Ele não está blefando — uma *bola de fogo* aqui irá causar uma chacina! Quando os personagens pararem, Zairon tira um tapete de seus mantos, que se desenrola e flutua. Zairon salta no *tapete voador* e desaparece nos céus, levando a espada. Na direção em que ele foi, ao longe, está Vectora.

Se os personagens avançarem, Zairon usa o pergaminho. A *Bola de Fogo* causa 6d6 pontos de dano (Reflexos CD 17 reduz o dano à metade), provavelmente o suficiente para derrubar os personagens. Ele então foge.

Após a fuga de Zairon, surge Mestra Orjan, a prefeita de Prado Verde.

A prefeita da aldeia aparece de trás de uma tenda, gritando. "Isso é um desastre! Sargento Vigar, onde está você?" O sargento sai de trás de um barril. Ele argumenta que não tem como perseguir um elfo voador, dizendo que é só um soldado aposentado. "Você precisa é de um grupo de aventureiros!", exclama. Então, olha para vocês.

A prefeita não perde tempo e vem na direção de vocês. "São o mais próximo de heróis que temos aqui. Façam algo a respeito!"

Deixe os personagens responderem à prefeita. Mesmo que os gnolls ainda estejam vivos, interrogá-los é inútil — Zairon não contou nada a seus mercenários, eles sabem apenas que receberam um punhado de Tibares para causar confusão em meio ao roubo. Resta aos heróis perseguir o elfo até Vectora.

A Espada de Sir Gorboduc

Forjada gerações atrás, a espada de sir Gorboduc é uma arma poderosa, ainda mais nas mãos certas. É uma espada longa, cuja lâmina emite uma tênue luz dourada.

Se a espada for empunhada por personagens devotos de deuses que canalizam energia positiva, a luz aumenta, iluminando como uma tocha. Ela se torna uma *espada longa formidável e sagrada* (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas).

Nas mão de personagens não-devotos ou devotos de deuses que canalizam energia negativa, ela se torna uma espada longa comum.

Se a espada tinha um nome, ele se perdeu com a morte de Gorboduc.

Sendo de nível baixo, eles não terão meios de chegar à cidade voadora. Talvez lembrem-se de Glong resmungando sobre "voar". Caso contrário, o próprio goblin vai até eles.

Uma voz rouca interrompe a conversa: "Eu posso ajudar". É o velho goblin, que aparentemente escapou em meio à confusão. "Posso levá-los até o elfo. Sou um baloeiro, meu balão está dentro da carroça do humano". Khoras traz sua carroça. Dentro dela, escondido em meio a tralhas, há um balão. "O que acharam que eu estava fazendo dentro daquela coisa? Consertando meu balão. Não sou bandido, e vou provar isso ajudando vocês a pegar aquele elfo pilantra".

A essa altura, o festival todo já parou. As pessoas formam um círculo ao redor da prefeita, dos personagens e de Glong. Todos se espantam com o balão (os habitantes de Prado Verde se espantam com quase qualquer coisa...). Orjan aceita a proposta do goblin sem pensar duas vezes, e manda os aldeões ajudarem-no a preparar o veículo. Em pouco tempo ele está pronto para voar. Se os personagens pedirem ajuda para a prefeita, ela fornecerá 1d4 bálsamos restauradores (ou 2d4, com um sucesso em um teste de Diplomacia com CD 15) e 1d4 essências de mana.

Glong salta para dentro. Ele olha para seu porco: "Fique aqui, Tuk-tuk". Então, volta-se para vocês. "Entrem, e se segurem. Vamos ter turbulência!"

Cena 4

Batalha Aérea

O balão começa a subir. Logo, vocês conseguem ver toda a aldeia, e mais: os campos arados ao redor, um bosque, um rio... Tudo muito pequeno daqui de cima. O único som é o vento soprando em seus rostos. "Aproveitem a calmaria enquanto durar. Aquele elfo está indo para Vectora, e lá as coisas vão ficar agitadas". Glong é velho e franzino, mas pilota o balão com agilidade. Em pouco tempo vocês passam das nuvens mais baixas. Então, avistam uma das maravilhas de Arton.

É uma visão impressionante: um mercado do tamanho de uma cidade, repleto de bazares, empórios e torres de arquitetura exótica. Tudo isso em uma montanha invertida que voa contra o azul do céu. Ao redor da montanha há um anel formado por rochas e pedregulhos flutuantes.

Os personagens avistam Zairon em seu tapete, cruzando o anel de pedras. Glong diz: ***"O elfo deve ter perdido tempo espantando meus colegas de profissão. Goblins baloeiros não gostam de quem vem com seus próprios veículos. Tira o nosso serviço".*** Os personagens seguem em direção a Vectora. Pelo menos até terem seu caminho barrado.

Glong ajusta os pesos do balão para acelerar e alcançar Zairon. Entretanto, seu veículo não é o único que se movimenta. De todos os lados, surgem outros balões... E seus baloeiros têm cara de poucos amigos. "Hã, acho que vamos ter problemas", diz Glong.

Os goblins baloeiros formaram uma verdadeira máfia que ataca outros veículos. Seu objetivo é monopolizar o mercado de transporte a Vectora. Glong foi uma de suas vítimas. Ele sobreviveu apenas por ser um grande baloeiro e ter conseguido pousar com um balão danificado. A máfia não pretende dar outra chance a Glong. Normalmente, eles dão uma oportunidade aos passageiros para mudarem de veículo (por taxas absurdas), mas, como odeiam Glong, não vão fazer essa oferta aos personagens.

Um goblin grita de seu balão, forçando a voz esganiçada para ser ouvido contra o vento: "Não deveria ter voltado, Glong! Vai ser sua última queda!" Então, dispara um virote, que atinge o braço de Glong. O velho goblin cai sangrando. "Aaaai... Pilotem o balão, eu explico como".

Não dê chance para os jogadores falarem muito. Peça para rolarem Iniciativa e mantenha a ação frenética. Quatro balões goblins atacam os personagens, em meio aos pedregulhos que flutuam ao redor de Vectora. São dez goblins ao todo; dois balões com três goblins cada e outros dois balões com dois goblins cada. Este será um combate complexo, por isso monte a cena com atenção.

Criaturas. Goblin baloeiro x10 (página 33).

Se você joga com tabuleiro, coloque o balão dos personagens no centro, e os quatro balões goblins de 7 a 12 quadrados (1d6+6) de distância dele, cada um vindo de uma direção. A gôndola de cada balão ocupa uma área de dois quadrados de lado. Então, encha o tabuleiro de pedras flutuantes. Qualquer tipo de marcador serve para representar as pedras: moedas, tampinhas de

A Batalha Aérea como Perigo Complexo

A batalha de balões é o clímax da primeira parte de Sob os Céus de Vectora e foi pensada como um desafio caótico e que representa a grandiosidade de se aventurar próximo a um lugar mágico e especial como Vectora. Pela importância que tem na história, e pelo desafio que representa aos personagens, ela foi planejada para ser resolvida com as regras de combate normais. Entretanto, alguns grupos podem querer experimentar uma abordagem diferente para este momento. Assim, apresentamos a seguir uma versão desta cena com regras para ser resolvida como um perigo complexo.

Embate na Alturas! ND 2

Objetivo Escapar com vida do ataque dos goblins baloeiros e chegar a Vectora

Efeito O grupo precisa acumular 8 sucessos para atingir o objetivo. Ao final de cada rodada, todos os jogadores devem fazer um teste de Reflexos (CD 15), se falharem caem do balão. Devido aos efeitos do campo de levitação de Vectora, a gravidade é mais fraca aqui, fazendo com que ainda tenham chance de voltar (veja Segurar-se). Mas um personagem que demore mais do que três rodadas para voltar ao balão não retorna e cai para sua morte.

Conduzir (Pilotagem CD 15) Uma vez que Glong foi atingido, o personagem pega para si a responsabilidade de conduzir o balão pelos ares. Esta ação só pode ser tentada uma vez por rodada.

garrafa... As pedras ocupam de um a três quadrados de lado, e devem estar de um a três quadrados de distância umas das outras. Deve haver alguns espaços vazios, por onde os balões possam manobrar, mas também alguns "caminhos" que os personagens possam usar para alcançar os balões inimigos, saltando de pedra em pedra.

Os goblins baloeiros vão permanecer em seus balões, apedrejando os heróis. Os personagens podem responder com ataques à distância ou magias, mas é provável que alguns só tenham ataques corpo a corpo. Esses terão que saltar do balão para a pedra mais próxima, e usar um dos caminhos de pedras para alcançar os balões inimigos.

Pular de pedra em pedra exige um teste de Atletismo contra CD 10 (um quadrado de distância), CD 15 (dois quadrados) ou CD 20 (três quadrados de distância). Esse tipo de salto normalmente exige uma corrida para pegar impulso. Contudo, devido aos efeitos do campo de levitação de Vectora, a gravidade é mais fraca aqui, e a corrida não é exigida. Se um personagem falhar no teste de Atletismo, tem direito a um teste de Reflexos (CD 15) para agarrar a borda da pedra e subir (gastando mais uma ação de movimento). Se falhar no teste de Reflexos, cai... Mas lentamente, graças ao campo de levitação. Na verdade, com um teste de Acrobacia (CD 15) o personagem pode "nadar" no vento, avançando um quadrado em qualquer direção. Mesmo que não consiga, o personagem ainda pode ser resgatado por seus colegas (há vários rolos de corda dentro do balão de Glong). Um personagem que não seja resgatado em três rodadas terá caído o suficiente para sair do campo. Ele em breve estará nos Reinos dos Deuses...

Se você não joga com um tabuleiro, simplifique. Considere que todos os balões inimigos estão à mesma distância dos personagens, e que são necessários três testes de Atletismo (CD 15) para alcançar qualquer um deles. Não é necessário voltar ao balão de Glong para atacar outro balão inimigo; com mais três testes de Atletismo um personagem pode ir de um balão a outro.

Você ainda pode adicionar duas camadas de complexidade à cena. Primeiro, pode permitir que um personagem pilote o balão. Isso exige uma ação padrão e um teste de Pilotagem (CD 15). Um sucesso permite que o personagem mova o balão 3m em qualquer direção. Normalmente, Pilotagem só pode ser usada por alguém treinado, mas Glong está instruindo o personagem, o que permite fazer esse teste mesmo sem treinamento

Segundo, pode fazer os goblins atacarem o balão dos personagens, em vez de atacar os próprios heróis. O balão tem 80 PV e Defesa 8 + a Destreza de quem estiver pilotando-o (Glong tem Destreza 2). Se perder mais da metade de seus pontos de vida, começa a cair. Os personagens têm três rodadas para remendar o balão (ou saltar dele) antes que ele saia do campo de levitação e despenque ao solo. É possível remendar um balão com uma ação completa e um teste de Ofício (artesão) contra CD 15. Um sucesso restaura 1d8 PV do balão. Novamente, graças às dicas de Glong, mesmo personagens não treinados nesta perícia podem fazer este teste.

Por fim, um jogador pode querer curar Glong. Qualquer efeito de cura deixa Glong apto a ajudar. A cada rodada, ele poderá pilotar ou remendar o balão. Não faça testes para Glong; ele é automaticamente bem-sucedido.

Contra-Atacar (Pontaria CD 15) O personagem usa uma arma de ataque à distância para atacar os Goblins Baloeiros de volta. Se não tiver uma arma de ataque à distância, pode improvisar algo para arremessar, aumentando a CD em +5.

Motivar (Diplomacia CD 15) O personagem inspira os companheiros a darem seu melhor. Esse uso não conta como um sucesso para progredir no perigo complexo, mas fornece +2 nos testes de todos os aliados pela rodada.

Prestar Ajuda (Varia CD 10+) O jogador presta ajuda, usando qualquer perícia que possa justificar (como Sobrevivência para acompanhar os ventos e auxiliar o teste de Conduzir). Se passar fornece +1 em um teste de um outro jogador na rodada, para cada 10 pontos que passar da CD aumenta esse bônus em +1. Esse uso não conta como um sucesso.

Segurar-se (Acrobacia ou Atletismo CD 15) O personagem se esforça para não cair do balão. Esse uso elimina o teste de Reflexos ao fim da rodada, mas não conta como um sucesso para progredir no perigo complexo. Personagens que caíram do balão devem fazer esse teste para retornar.

Tratamento (Cura CD 15) O personagem trata os ferimentos e alivia a dor de Glong. Esse uso só pode ser feito uma vez e não conta como um sucesso para progredir no perigo complexo, mas com Glong de volta à ação a condução do veículo fica mais fácil. Pelo resto do desafio, a CD de Conduzir é reduzida para 12 e o teste de Pilotagem pode ser feito mesmo por personagens não treinados.

Usar Magia (Misticismo ou Vontade CD 15) O personagem usa suas habilidades mágicas para atacar ou atrapalhar os inimigos. Um personagem com a habilidade Magias pode gastar uma quantidade de PM limitada por seu nível; para cada PM gasto dessa forma ele recebe +2 no teste de perícia.

Derrotando os goblins, os personagens podem entrar em Vectora. Mesmo que os heróis tenham visto Zairon, ao fim do embate o elfo já terá desaparecido.

Glong pousa seu balão em uma grande praça arborizada, no extremo sul de Vectora. É o Parque de Entrada, um tipo de "pista de pouso" para os visitantes. Quando o Mercado nas Nuvens está ancorado em uma cidade, o Parque fica lotado, mas este não é o caso agora. Mesmo assim, há movimento, com visitantes chegando, guias oferecendo seus serviços e guardas em patrulha.

Vocês também veem monólitos de pedra cinzenta com inscrições mágicas, que brilham com luz esverdeada. E, no centro da praça, uma grande estátua de Vectorius, o Senhor de Vectora. Glong diz: "Os monólitos explicam as leis da cidade. Não percam tempo lendo, ninguém segue mesmo... E cuidado com a estátua de Vec; ele pode ver através dela, e dispara raios em qualquer um que fique encarando. Agora, fiquem perto de mim. Esta cidade é mais perigosa que qualquer masmorra".

Esta cena, e a Parte 1, terminam com os personagens entrando em Vectora. É um bom momento para terminar a sessão e distribuir XP. Um grupo de 1º nível provavelmente subirá para o 2º — o que irá ajudar bastante nos desafios que virão.

Recompensas da Parte 1

Derrotar Tuk-tuk: ND 1.

Derrotar os gnolls mercenários: ND 1/2 por gnoll saqueador, para um total de ND 2.

Derrotar os goblins baloeiros: ND 1/4 por goblin baloeiro, para um total de ND 2.

Multiplique cada ND por 1.000 e divida pelo número de personagens no grupo. O resultado são os XP que cada personagem ganhará. É possível que os personagens subam para o 2º nível, o que irá ajudá-los bastante na Parte 2.

Você também pode optar por fazer o avanço dos personagens por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas). Neste caso, os personagens sobem para o 2º nível ao concluir esta parte da aventura.

Lidando com Imprevistos

Quando algo desvia a história de seu roteiro — seja uma decisão dos jogadores, seja uma rolagem improvável — o que você deve fazer? Usar seu poder de mestre para garantir que a história avance como previsto (vetando os jogadores, ignorando a rolagem)? Ou permitir o desvio? Este é um dos maiores dilemas que os mestres enfrentam, especialmente quando usam aventuras prontas. E não possui uma solução simples.

Lembre-se de que a liberdade é um dos aspectos mais legais do RPG. Se você tirá-la de seu jogo, estará tirando boa parte da diversão. É melhor deixar a história correr livremente do que prendê-la em um roteiro, por mais que você goste dele. Até porque, com um pouco de criatividade, você sempre pode colocar a história de volta nos trilhos. Se os jogadores preferem seguir pela estrada a entrar na taverna onde um ancião ia pedir ajuda, não os impeça. Em vez disso, faça com que encontrem o velhinho na estrada! Você deixa os jogadores felizes por terem sua liberdade e mantém a aventura andando. Na pior das hipóteses, mesmo que você "perca" a aventura, ainda poderá reciclá-la em outra sessão de jogo... Aqui vale um adendo: isto é uma via de mão dupla! Assim como o mestre deve se esforçar para lidar com as ideias dos jogadores, os jogadores devem se esforçar para lidar com os ganchos do mestre. Um bom jogador não diz "meu personagem despreza magos, por isso não vai ajudá-los". Em vez disso, diz "meu personagem despreza magos, e vai ajudá-los justamente para provar que são fracos". Nos dois casos, o jogador manteve a personalidade de seu personagem, mas no segundo ajudou o mestre, em vez de atrapalhá-lo.

Às vezes algo inesperado acontece não porque os jogadores assim decidem, mas pelo simples rolar dos dados. Pode parecer mais fácil ignorar uma rolagem que vá tirar a aventura do caminho previsto — e na verdade é mesmo. Mas a escolha mais fácil não é necessariamente a melhor. Deixe os "deuses do RPG" participarem da criação da história. Ter de reagir aos caprichos dos dados pode ser muito divertido! Não se prive dessa diversão pela comodidade de seguir um roteiro.

Por exemplo, se os personagens perderem o embate aéreo — ou seja, caírem para a morte certa — e você não quiser que este seja o terrível destino dos heróis, pode improvisar um resgate pelos guardas voadores de Vectora.

É claro que eventualmente pode ser melhor manter a história no rumo previsto. Você, como mestre, tem o poder para isso. Apenas não abuse desse poder. Lembre-se de que, em uma partida de RPG, a história é criada por todos. O papel do mestre é garantir que o caminho escolhido pelos jogadores seja divertido — não que seja o caminho previsto.

PARTE 2: O SUBMUNDO DE VECTORA

Em que os personagens descobrem que mesmo no céu há um submundo.

Cena 1

INVESTIGANDO

Vocês seguem Glong pelas ruas apertadas de Vectora. Para onde quer que olhem, veem coisas impressionantes. Para cima, torres espiraladas, além de fadas, gênios e outros seres voadores. Para os lados, multidões de seres de todas as raças: lagartos bípedes de duas cabeças, humanoides envoltos em chamas crepitantes, gigantes musculosos com quatro braços e muitos outros — além da entrada de bazares, forjas e alfaiatarias. Vectora é um mundo por si só, e talvez nem em uma vida inteira vocês seriam capazes de descobrir todos os seus segredos.

Os personagens estão em Vectora, um dos lugares mais impressionantes de Arton — mas não têm tempo para turismo. Se estiverem feridos, provavelmente vão querer descansar em uma estalagem, porém, por conta dos preços exorbitantes, conseguem encontrar apenas um pequeno albergue nada glamoroso (diária de T$ 5 por pessoa, para condição de descanso normal). Mas, uma vez que estejam recuperados, devem começar a investigar o paradeiro de Zairon, ou o elfo escapará de vez. Glong lembrará os aventureiros disso, se estiverem cogitando um "passeio" pelo Mercado nas Nuvens.

Os heróis não sabem dos planos de Zairon, mas podem supor que ele tentará vender a espada para um receptador ou se esconder até a poeira baixar. Em ambos os casos, a pista mais direta é o submundo de Vectora. Se os jogadores estiverem perdidos, Glong pode ajudá-los (especialmente se forem iniciantes; se forem veteranos, deixe que se virem).

Sair perguntando pelas ruas e lojas sobre o submundo é um teste estendido de Investigação (CD 15), exigindo 5 sucessos, que requer o gasto de T$ 3d6 por dia (em bebidas, subornos, bugigangas de mercadores que só vão falar se venderem algo etc). O grupo pode pagar o dobro do valor para receber um bônus de +2 no teste, mas isso deve ser decidido antes que a quantia seja rolada. Os outros personagens podem ajudar quem está fazendo o teste (veja *Tormenta20*, Capítulo 5: Jogando), e qualquer perícia pode ser usada para prestar ajuda, desde que seu uso seja interpretado. De Intimidação (para interrogar um bandido) a Percepção (para escutar bandidos conversando sobre o submundo), o único limite é sua criatividade. Cada perícia pode ajudar apenas uma vez durante o teste estendido.

Se acumularem os sucessos necessários, descobrem uma pista: uma passagem para o subterrâneo de Vectora e provável destino de Zairon. A passagem fica escondida na Joias Brutas, uma joalheria no bairro de Mucro, cinco ruas ao sul da Avenida do Sol, nos fundos de uma grande oficina. De posse do endereço, podem ir até lá, avançando para a Cena 2.

Por outro lado, se tiverem uma falha total, algo ruim acontece — sair por aí perguntando sobre o

Tabela 1-2: Encontros Durante a Investigação

d6	Encontro
1 a 2	Os personagens são emboscados por 2d4 bandidos (*Tormenta20*, Capítulo 7: Ameaças). Se os derrotarem, podem entregá-los à Guarda, que paga uma recompensa de T$ 10 por bandido capturado.
3 a 4	Os personagens são abordados por um grupo de 1d4+1 guardas (p. 33) Os guardas ouviram dizer que os heróis estavam perguntando sobre o submundo, e agora acham que eles são criminosos. Convencê-los que isso é um mal entendido exige interpretação e um teste de Diplomacia (CD 15).
5 a 6	O grupo passa por uma zona perigosa da cidade e um dos aventureiros é roubado. O aventureiro deve fazer um teste de Percepção oposto pela Ladinagem (+12) do ladrão. Se falhar, metade do dinheiro do herói é roubado.

submundo não é seguro. Role 1d6 para determinar a encrenca que surge (ou escolha uma opção).

Os testes de Investigação acontecem durante um dia inteiro, mas caso tenham acumulado três falhas, os aventureiros só podem retomar a investigação no dia seguinte (após lidarem com as consequências da falha), mantendo os sucessos já conseguidos.

Se acumularem três falhas totais, os personagens são cercados por uma dúzia de guardas (p. 33), que não podem ser dissuadidos dessa vez, e são levados para uma prisão, onde passarão uma noite desconfortável (condição de descanso ruim). Entretanto, na manhã seguinte, um oficial se oferece para usar seus contatos e fornecer a pista da Joias Brutas. Em troca, pede que os personagens capturem uma gangue local. O oficial explica onde essa gangue se esconde — um beco espremido entre dois prédios. Chegando lá, os aventureiros deverão enfrentar 2d4+2 bandidos (*Tormenta20*, Capítulo 7: Ameaças), pelos quais a guarda não pagará.

Cena 2

Atentado Goblin

Após horas de investigação vocês descobriram uma pista: uma passagem para o submundo de Vectora e provável destino do ladrão da espada de sir Gorboduc. A passagem fica em uma joalheria no bairro de Mucro, e é para lá que vocês estão indo.

Mesmo com o endereço, é difícil chegar ao lugar. Vectora é um labirinto de ruas, becos e passarelas, e atravessar as multidões que entopem cada caminho demora muito tempo. Por isso, vocês ficam aliviados quando dobram uma esquina e chegam a uma rua vazia. Vazia até demais...

Os personagens estão prestes a serem emboscados por goblins — vingança pelos baloeiros mortos. Duas carroças fecham as extremidades da rua, deixando os personagens presos no meio. Em seguida, goblins surgem no topo dos prédios. São ao todo doze goblins — quatro em cada carroça e quatro no topo dos prédios, dois de cada lado da rua. Todos eles começam a atirar com suas bestas. Se você joga com mapas de batalha, considere que o espaço no qual os personagens ficaram presos tem dezoito metros de comprimento (doze quadrados) e três metros de largura (dois quadrados). Caso contrário, simplesmente considere que um personagem deve gastar uma rodada para alcançar qualquer uma das carroças.

Criaturas. Goblin baloeiro x12 (página 33).

Os heróis devem fazer um teste de Percepção oposto à Furtividade dos goblins (+7). Aqueles que falharem ficarão surpreendidos. Todos os goblins possuem cobertura (+5 na Defesa) contra os personagens. Anular essa cobertura exige subir nas carroças (uma ação de movimento) ou escalar os prédios (Atletismo contra CD 20: a queda desses prédios de 9m causa 6d6 pontos de dano de impacto).

Os goblins não lutam até a morte. Uma vez que mais da metade tenha caído, os outros fogem. Caso o grupo capture e interrogue um dos goblins, não há muito a ser descoberto. Os goblins atacaram os personagens em retaliação ao que eles fizeram quando chegaram à cidade. São uma das muitas gangues de Vectora, nada mais.

Uma vez que os personagens tenham vencido, podem saquear seus pertences e seguir seu caminho.

Cena 3

Descendo

Depois do ataque dos goblins, vocês continuam seu caminho, mais atentos do que nunca. Glong tinha razão: Vectora pode ser mais perigosa que uma masmorra!

Depois de mais alguns minutos de caminhada, vocês chegam ao seu destino. A Joias Brutas fica em uma rua quase deserta, dominada pelos fundos de uma oficina de armas. A oficina possui mais de dez chaminés, que cospem fumaça e fuligem sobre a rua inteira.

Sentados no meio-fio estão alguns tipos mal-encarados. Eles olham na direção de vocês e cochicham entre si.

Os "tipos mal-encarados" são 1d4+1 bandidos. Estão esperando seu chefe voltar, e não vão atacar — a Joias Brutas é um ponto de encontro de criminosos, e eles não praticam seu "ofício" aqui. O propósito dos bandidos na cena é apenas mostrar que esta é uma zona "barra pesada".

Passando pelos bandidos, os heróis chegam à Joias Brutas.

A entrada da joalheria é discreta: uma porta de madeira com uma plaqueta de ferro onde se lê "Joias Brutas". Abrindo a porta, vocês entram em uma loja escura e abafada.

A loja possui várias estantes e um balcão. Nas estantes, poucas peças — anéis, braceletes e amuletos —, todas cobertas de poeira. No balcão, um anão careca e com uma cicatriz terrível na garganta bebe de uma caneca. Depois de um bom tempo, ele olha na direção de vocês e diz: "Vão embora, estamos fechados".

O anão é Tumrag. Um joalheiro de Doherimm exilado por falsificar joias, acabou tornando-se um capanga em Vectora. Não trabalha mais como joalheiro; agora, é apenas um porteiro para o Submundo.

A entrada fica em um alçapão escondido em uma saleta nos fundos. Os personagens podem falar com Tumrag ou atacá-lo e procurar a entrada eles mesmos.

Se os personagens falarem com Tumrag sobre o submundo, ele ficará sério e começará um interrogatório. ***"Como descobriram a passagem?"***, ***"O que querem no Submundo?"*** e ***"Vocês são da Guarda?"*** são algumas das perguntas.

A não ser que os personagens respondam uma bobagem (como "queremos entrar para caçar um ladrão"), conseguirão entrar. A verdade é que, com exceção de agentes da lei, o anão deixa qualquer um passar... Mas os jogadores não sabem disso, então faça com que se esforcem na interpretação. Você também pode pedir testes de perícia, como Diplomacia e Enganação contra o anão.

Se os personagens não conseguirem ou não quiserem convencer Tumrag (algo provável se o grupo contar com um paladino ou um devoto de Tanna-Toh), terão de atacá-lo. O barulho da luta atrai os mesmos 1d4+1 bandidos que estão na rua, que se juntam ao anão contra o grupo.

Criaturas. Tumrag, o porteiro do submundo (página 34).

Uma vez que Tumrag e os bandidos sejam derrotados, os personagens podem procurar a entrada. Isso exige um teste de Investigação (CD 20). Em caso de falha, os aventureiros podem tentar novamente. Entretanto, devido ao tamanho da loja, cada teste leva cerca de meia hora. A cada falha 1d4+1 bandidos surgem para usar a entrada, e atacam os personagens.

Os personagens podem saquear a loja. Há 1d4 riquezas menores (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas); peças que sobraram de quando Tumrag exercia seu ofício.

Entrando no alçapão, os heróis avançam para a Cena 4.

Cena 4

Mercado Ilegal

O alçapão se abre para um fosso fundo e escuro, com uma escada de mão. Descendo por cerca de dez metros, vocês chegam a um túnel escavado na própria rocha que forma Vectora. O túnel é escuro, estreito, sujo e inclinado para baixo. Sem outra opção, vocês seguem em frente.

Depois de vários minutos de caminhada, vocês começam a escutar sons ecoando pela rocha — conversas, passos, gritos. Com mais um pouco de caminhada vocês chegam à fonte dos sons... E se surpreendem com o que veem.

O túnel se abre em uma gigantesca câmara subterrânea. Do tamanho de um bairro de Vectora, o lugar possui dezenas de construções escavadas na pedra, e milhares de pessoas circulando entre elas.

Sobre Vectora

O título de mais poderoso mago vivente de Arton está dividido entre duas pessoas. Uma delas é Talude, o Mestre Máximo da Magia, senhor da Grande Academia Arcana e grande devoto da deusa Wynna. Seu grande rival não é devoto de deusa alguma e prefere crer que a magia é um recurso natural, a ser explorado em benefício da humanidade. Seu nome é Vectorius. Para provar seu ponto de vista, ele ergueu Vectora, uma cidade-mercado voadora que percorre todo o território do Reinado, do Império de Tauron e da Liga Independente.

Vectora fica instalada sobre uma enorme rocha flutuante que viaja a centenas de metros do chão. A rocha tem poucos quilômetros de diâmetro, montanhas ao norte e uma pequena planície ao sul. Uma grande avenida circular cerca toda a cidade, enquanto outras duas cruzam-na nos sentidos norte-sul e oeste-leste. Dezenas de ruas menores abrigam as casas comerciais e tavernas. As duas maiores estruturas são a Prefeitura (no centro, onde se reúne o Conselho dos Seis) e a Torre de Vectorius (no extremo norte, junto às montanhas). Existe, ao redor de Vectora, um campo de levitação que protege a integridade das estruturas da cidade e impede que os visitantes simplesmente caiam da beirada. Este campo se estende por cerca de 50 metros ao redor de Vectora e faz com que inúmeras pedras de vários tamanhos flutuem ao redor das rochas sob a cidade. Todos dentro do campo ficam sob efeito da magia *Queda Suave*.

Nas ruas da cidade voadora, o que mais se pode encontrar são casas de comércio. Elas existem em todos os tamanhos e formas, desde pequenas barracas até lojas imensas, com vários andares. Há também suntuosas tavernas, lojas de bebidas e comidas finas, tendas vendendo tapetes e tecidos, vendedores ambulantes empurrando carroças lotadas de itens exóticos... Praticamente qualquer objeto existente neste mundo (e em outros) pode ser encontrado, incluindo itens mágicos e monstros fantásticos.

Continua...

Iluminada por tochas que expelem mais fumaça que luz, a câmara é um mundo de sombras e vultos. Não é à toa que este lugar é conhecido como o Submundo de Vectora.

Os personagens acabam de chegar ao tão buscado submundo. Uma rede de cavernas e túneis que permeia a montanha voadora, todo tipo de comércio que é ilícito na cidade acima é praticado livremente aqui. Há bordéis, cassinos e bazares sinistros onde são vendidos venenos e itens roubados.

Os personagens podem aproveitar as muitas ofertas aqui. Mas, se perguntarem a qualquer um sobre o elfo ou a espada de *sir* Gorboduc, vão descobrir que só uma pessoa pode dizer o que eles querem saber. Trata-se de Búrash, a senhora do crime que comanda esta câmara do submundo. Com interpretação e testes de Investigação para obter informação, os heróis podem descobrir mais sobre Búrash.

Quando descobrirem sobre Búrash, os personagens provavelmente partirão para a Fosso de Fogo, atrás de uma audiência com ela. Avance para a Cena 5.

Tabela 1-3: Encontros no Mercado Ilegal

Teste	Informação
10	Búrash é uma orc. Ex-capanga, graças a sua força e brutalidade galgou posições na hierarquia criminosa até se tornar chefe.
12	Desde que se tornou chefe, Búrash não atua mais "em campo". Ela sacia sua sede de sangue assistindo a lutas em sua taverna, a Fosso de Fogo.
15	Búrash paga bem por espetáculos, especialmente sanguinários. Em ouro, favores, ou informação.
17	A orc é membro da Sangue Sombrio, uma das maiores guildas criminosas de Vectora.
20	Búrash se tornou chefe assassinando o chefe anterior e outros capangas concorrentes. Ela não acredita em "honra entre ladrões" e venderia qualquer um pelo preço certo.
25	Como membro da Sangue Sombrio, Búrash responde a Zordoelaram, o chefe da Guilda. Rumores dizem que Zordoelaram é um antigo e poderoso vampiro. Búrash morre de medo de Zordoelaram.

Cena 5

A Chefe do Submundo

Vocês caminham um pouco, passando por tipos encapuzados de olhares frios — ladrões, mercenários, assassinos —, até que avistam a Fosso de Fogo. É uma das construções escavadas na pedra, a maior desta câmara subterrânea.

Entrando na taverna, vocês chegam a um mundo abafado, barulhento e escuro. A pouca iluminação vem da luz púrpura emitida por gemas mágicas, e ela mostra centenas de pessoas bebendo, jogando, negociando, assistindo a dançarinas de várias espécies ou mesmo brigando.

No centro há um grande fosso circular, com quatro metros de profundidade e doze metros de diâmetro, coberto de areia. No fundo, um túnel fechado por uma grade de ferro. O fosso está vazio, mas manchas de sangue na areia mostram que ele é usado de vez em quando...

Atrás do fosso, há um mezanino com um camarote. Cortinas de seda impedem vocês de ver o que acontece lá dentro. Uma escada lateral sobe para o mezanino, mas dois orcs armados com machados trancam o caminho.

Búrash está no mezanino. Mas para chegar até ela será necessário enganar ou derrotar os dois capangas na escada. Os capangas são ingênuos (Intuição +0), e enganá-los não é difícil. Derrotá-los não será tão fácil; na segunda rodada do combate mais 1d4+1 capangas surgem para ajudá-los.

Criaturas. Capanga de Búrash x2 (página 32).

O camarote é ocupado por Búrash, seis capangas e duas dançarinas (uma elfa e uma orc). Búrash é uma orc enorme, uma figura verde esparramada sobre almofadas, com presas amarelas e um olho vazado. Ao seu lado, repousa um grande machado de lâmina dupla.

Quando os personagens entrarem, os capangas irão se preparar para uma luta, mas Búrash irá abanar a mão e perguntar, com uma voz rouca e sem fôlego:

"Se querem morrer, sugiro que se atirem no fosso. Será menos doloroso. Se têm algum negócio, falem logo, e sejam breves. Não tenho paciência para conversas longas".

Búrash é tão confiante que permite que os personagens falem mesmo que tenham matado seus capangas. Quando os aventureiros falarem sobre o elfo ou a espada, Búrash responde:

"Eu sei sobre o elfo. Seu nome é Zairon, e sei para onde ele levou a espada roubada. Até direi para vocês... Se estiverem dispostos a lutar em meu fosso!"

A proposta é simples: se os personagens entrarem no fosso, Búrash irá ajudá-los — considerando que eles saiam de lá com vida! A orc é uma pessoa entediada,

com saudades de seu tempo de capanga, quando podia agredir e trucidar à vontade. Sem condições de fazer isso, sua única diversão é assistir às lutas na arena. Mas ainda há outra questão... Búrash *quer* que os personagens capturem Zairon. A orc não quer que a espada de *sir* Gorboduc fique por aqui — sabe que é uma arma sagrada, e não deseja o tipo de atenção que isso atrai. Contudo, teve medo de desafiar Zairon. Fazendo os personagens enfrentarem Zairon, Búrash se livra do problema sem correr riscos. Se os personagens aceitarem, avance para a Cena 6.

Esta cena possui outras resoluções possíveis. Os personagens podem atacar Búrash (veja página 32para a ficha dela e de seus capangas). Será uma luta *muito* difícil, mas, se for derrotada, a orc falará tudo que sabe. Ou podem tentar enganá-la, principalmente se descobrirem que ela tem medo de Zordoelaram. Mentir que são enviados do vampiro, com ordens para caçar Zairon, pode fazer Búrash falar. Exija interpretação e um teste de Enganação contra a Intuição da orc (+7). Lembre-se de que Búrash não é brilhante, mas também não é estúpida — não teria sobrevivido neste ambiente se fosse.

Se os heróis forem bem-sucedidos em uma dessas "vias alternativas", avance para o fim da Cena 6. Caso contrário, serão atirados no fosso. Avance para o início da Cena 6. Se os personagens saírem vivos, Búrash irá ajudá-los, mesmo que eles tenham a atacado ou tentado enganá-la (afinal, quer ver a espada longe daqui).

Cena 6

O Fosso de Fogo

As cortinas do camarote se abrem, revelando a taverna abaixo. Quando os clientes percebem, silenciam-se. Com a ajuda de dois capangas, Búrash se arrasta até a beira do camarote e diz: "Teremos diversão. Teremos... O fosso!" Então, a taverna irrompe em gritos e aplausos.

Outros dois orcs conduzem vocês até o térreo. Lá, içam vocês com cordas para dentro do fosso. Quando vocês tocam a areia, a plateia silencia em antecipação. A grade de ferro se abre, e da escuridão surge um humanoide grande, musculoso e coberto de cicatrizes. É um ogro... Mas com duas cabeças! Empunha duas grandes clavas, a madeira enegrecida de sangue seco. Ele rosna para vocês.

De cima, vocês escutam a voz de Búrash. "Este é Molag, um ogro mutante. É violento demais para ser um capanga, por isso tem outro trabalho. Trucidar enxeridos!" Com isso, os clientes voltam a rir. Molag então ruge, corre e ataca.

Criaturas. Molag, Campeão do Foço (página 34).

Sobre Vectora (Continuação)

A cidade é dividida em bairros, cada um especializado em um tipo de comércio ou serviço. Há o Mucro, o Bairro das Armas, onde materiais bélicos — armas, armaduras e escudos —, além de equipamentos de aventura, podem ser encontrados. Numen, o Bairro da Natureza, especializado em produtos naturais, como ervas e animais. Magus, o Bairro da Magia, onde laboratórios alquímicos oferecem poções, e magos oferecem suas magias. E Bara, o Bairro da Beleza, especializado em arte e entretenimento, e repleto de alfaiates, ourives, ateliês e bibliotecas.

Mais informações sobre Vectora estarão disponíveis no *Atlas de Arton*. Para esta aventura, entretanto, esta descrição deve ser suficiente.

Role Iniciativa. O fosso tem 12 metros de diâmetro (oito quadrados, se você estiver usando um mapa). Molag é estúpido, mas tem uma estratégia: dominar o centro do fosso. Isso porque ele sabe o que está prestes a acontecer...

Depois de duas rodadas de combate, os personagens escutam a voz de Búrash.

"Que luta entediante. Vamos deixá-la mais divertida... E mostrar para os visitantes por que este lugar se chama Fosso de Fogo!"

Quando Búrash pronuncia estas palavras, labaredas surgem das paredes do fosso. Parece magia, mas na verdade as chamas vêm de óleo disparado por pequenos canos de ferro nas paredes do fosso.

No início da terceira rodada, as labaredas ocupam os quadrados adjacentes às paredes, fazendo o fosso ficar com um espaço sem chamas de seis quadrados de diâmetro. Na quinta rodada o espaço sem chamas diminui para quatro quadrados. Na sétima rodada, diminui para dois quadrados. A partir da nona rodada, as labaredas ocupam todo o fosso. Um personagem que inicie seu turno em um quadrado ocupado pelas chamas sofre 1d6 pontos de dano de fogo. As chamas se apagam quando o combate termina (quando o óleo para de ser disparado). Para mais detalhes sobre a progressão das chamas, veja o diagrama na página 35.

Se derrotarem Molag, os capangas de Búrash os tiram do fosso. A chefe orc fala com os personagens:

"Zairon esteve aqui, mas eu o expulsei. Não quero nada com aquela espada! Quando o elfo partiu, mandei

um capanga, Nazog, segui-lo. Ele desceu para as profundezas de Vectora, até um lugar conhecido como a Catedral Invertida. Nazog pode guiá-los até lá amanhã. Mas saibam que vocês provavelmente vão morrer. Aquele é um lugar de maldade — até mesmo para mim".

Esta cena, e a Parte 2, terminam com os personagens deixando a Fosso de Fogo. Após uma noite de descanso serão guiados por um capanga orc, partindo em direção às profundezas de Vectora.

Recompensas da Parte 2

Descobrir a localização da Joias Brutas: ND 2.

Derrotar os goblins baloeiros: ND 1/4 por goblin baloeiro (para um total de ND 3 pelos 12 goblins).

Entrar no Mercado Clandestino: ND 1 (independentemente da maneira que os personagens conseguirem).

Derrotar Molag: ND 2.

Descobrir o paradeiro de Zairon: ND 2.

Derrotar a gangue goblin da Cena 2 fornece tesouro equivalente a ND 3. Na Cena 3, os personagens podem encontrar gemas e obras de arte; veja a descrição da cena para mais detalhes. Por fim, se os personagens enfrentarem e derrotarem Búrash, poderão saquear seu baú. Isso fornece tesouro equivalente a ND 8.

Caso esteja usando o avanço dos personagens por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), os personagens sobem para o 3º nível ao concluir esta parte da aventura.

Parte 3: A Catedral Invertida

Em que os personagens enfim encontram e enfrentam o vilão.

Cena 1

As Profundezas do Céu

Vocês deixam a taverna e começam a caminhar pelo subterrâneo de Vectora. No começo, há movimento: um orc bêbado aqui, um humano moribundo acolá... Mas, depois de uma hora, tudo que vocês veem são as paredes rochosas dos túneis. Os túneis se bifurcam várias vezes, criando um caminho labiríntico. O orc que os guia para e diz: "Urgh. Me perdi. É melhor um de vocês guiar".

Nazog não está tentando enganar os personagens. Ele realmente esqueceu o caminho até a Catedral Invertida. Cabe aos personagens guiar a partir daqui. Chegar à Catedral Invertida exige três sucessos em testes de Sobrevivência (CD 17). Cada um deles representa uma hora de caminhada. Ao final de cada teste, role 1d6 uma vez na *Tabela 1-4: Encontros na Catedral*.

Quando os personagens acumularem três sucessos, encontram a Catedral Invertida. Avance para a Cena 2. Apesar de não ser muito brilhante, Nazog têm lapsos de memória e ajuda a guiar o grupo, mas não se envolve em combate; ele é um parceiro perseguidor iniciante. É provável que os personagens tenham muitos encontros antes de alcançar seu destino...

Tabela 1-4: Encontros na Catedral

d6	Encontro
1 a 2	Nenhum
3	Fenda
4	Gravidade invertida
5	Dupla de terriers
6	Glooop

Nenhum

Os personagens avançam por túneis cada vez mais profundos e sombrios, mas não encontram nenhum perigo.

Fenda — ND 1

"O movimento de Vectora causa rachaduras nas profundezas da montanha — e uma dessas rachaduras surge onde os personagens estão!"

Os heróis caem na fenda e sofrem 4d6 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 15 evita o dano).

Gravidade Invertida — ND 2

"A magia que faz Vectora flutuar gera efeitos colaterais — como zonas de gravidade invertida, onde

os personagens podem "cair para cima". E, sem querer, os heróis entram em uma dessas zonas!"

Os personagens "caem para cima" em direção a uma estalactite, sofrendo 3d8+5 pontos de dano de perfuração (Reflexos CD 16 evita o dano).

DUPLA DE TERRIERS — ND 2

"As energias místicas de Vectora fazem com que dois terriers, pequenos espíritos da terra, surjam espontaneamente. Ensandecidas, as criaturas atacam os personagens."

Criaturas. Terrier x2 (página 34).

GLOOOP — ND 2

"Um glooop surge rastejando dos túneis e ataca os heróis!"

Criatura. Glooop (página 33).

Esse encontro só ocorre uma vez na aventura. Se este resultado for rolado novamente, trate-o como gravidade invertida.

Cena 2

PORTAS INVERTIDAS

Já faz algumas horas que vocês estão caminhando pelo subterrâneo de Vectora, para túneis cada vez mais profundos e sombrios. Subitamente, o orc para e diz: "Urgh! Lembrei do caminho. A Catedral fica no fim deste túnel. Vou voltar agora. Nem eu sou burro a ponto de entrar em um lugar amaldiçoado!"

Nazog volta para a taverna. Nada pode persuadi-lo a ficar (o orc tem mais medo de entrar na Catedral do que de ser morto) e, de qualquer maneira, ele não seria muito útil. Seguindo pelo túnel, os personagens enfim chegam à Catedral.

Chegando às portas da catedral, os aventureiros encontram os restos de um acampamento recém abandonado; o local parece calmo pois não há sinais de ataque, o que indica que este é um bom lugar para descansar e recuperar as energias antes de adentrar a Catedral. De fato é, as criaturas que vivem nos túneis subterrâneos evitam a catedral, e as portas trancadas impedem que qualquer coisa saia de lá.

O túnel termina em uma porta de madeira dupla com quatro metros de altura. A porta possui belos entalhes, e chamaria atenção mesmo sem um detalhe importante: está de cabeça para baixo! A porta começa no teto e vem em direção ao piso, parando uns dois metros antes do chão.

Jogadores atentos podem deduzir porque a porta está de cabeça para baixo (veja a caixa "A Catedral Invertida"). Se não chegarem a essa conclusão, não

A Catedral Invertida

Este é um templo antigo, profundamente encravado na montanha que deu origem a Vectora. Quando a montanha foi invertida para dar sustentação à cidade, a estrutura inteira ficou de cabeça para baixo. Nessa época, já estava abandonada. Ninguém sabe o que era feito lá... Mas, pela energia negativa que emana do lugar, sabe-se que era algo maligno!

A Catedral Invertida é assombrada por esqueletos, zumbis e outros mortos-vivos, entre antigas vítimas de sacrifícios e cultistas abatidos por heróis. O mais curioso é que todas essas criaturas são capazes de percorrer os corredores e câmaras como faziam em vida — ignoram a gravidade e andam normalmente no "chão", que agora é o teto.

A explicação mais plausível para este fenômeno é que a energia negativa que permeia o lugar mantém os mortos-vivos presos não só a este plano de existência, mas também às condições da época em que foram mortos. Em outras palavras, a energia negativa na Catedral é mais forte que o tempo ou a gravidade.

Em princípio, os personagens não têm como saber nada disso (tudo que Búrash sabe é que o lugar se chama Catedral Invertida e é amaldiçoado). E é melhor mesmo que descubram apenas quando chegarem lá...

diga nada... Um teste de Religião (CD 20) permite identificar os entalhes na porta como símbolos ligados à morte — um deus menor do assassinato, um demônio poderoso que exigia sacrifícios ou algo assim; não há como ser mais exato.

Entrar na Catedral exige subir até a altura da porta, abri-la e descer até o chão (que na verdade é o antigo teto da Catedral). Subir até a porta exige passar em um teste de Atletismo (CD 20). Uma falha significa que o personagem cai, sofrendo 1d6 pontos de dano de impacto. Abrir a porta exige um teste de Força ou Ladinagem (CD 20). Cada falha causa a necessidade de mais um teste de Atletismo. A porta é pesada, e quando for aberta emite um rangido alto, que ecoa pelos túneis escuros... Por fim, descer até o chão, já do lado de dentro, exige mais um sucesso em um teste de Atletismo (CD 15; personagens treinados em Acrobacia podem usar essa perícia no lugar de Atletismo). Novamente, uma falha causa 1d6 pontos de dano pela queda. Usar uma corda fornece +5 nos testes de Atletismo e um pé de cabra fornece +5 nos testes de Força. Algumas magias, como *Primor Atlético*, ou habilidades, como Peste Esguia ou Asas de Borboleta, podem remover a necessidade dos testes de Atletismo. Neste caso, não impeça os jogadores de usarem seus recursos e recompense a criatividade deles.

Uma vez que os personagens tenham entrado na Catedral, avance para a Cena 3.

Cena 3

IGREJA DO MAL

Esta cena é uma "exploração de masmorras" na Catedral Invertida. O mapa da Catedral está na página 26. A descrição das salas está a seguir.

3.1. NAVE PRINCIPAL

Vocês descem a parede e chegam até o piso da Catedral. Vocês estão em um grande salão — é difícil saber suas dimensões exatas, pois a luz de suas tochas não chega até o fim dele. O piso é estranhamente irregular, com fendas e estalagmites. Já o teto é liso e trabalhado, com ladrilhos.

Obviamente, o "teto" originalmente era o piso da construção, por isso é trabalhado, ao contrário do "piso", que originalmente era o teto e não possui nenhum acabamento. No "teto" há bancos e pedestais, todos de cabeça para baixo. No "piso", obviamente, não há mobília nenhuma. O salão é retangular, com 30 metros de comprimento, 12m de largura e 9m de altura.

Os bancos e pedestais não estão pregados no "teto" — o que os impede de cair é o mesmo efeito que faz os mortos-vivos caminharem de cabeça para baixo (veja o box "A Catedral Invertida"). Este efeito só se mantém enquanto a mobília não for mexida; se um banco for empurrado, irá cair — um fato que os esqueletos já descobriram, e usam a seu favor (veja a seguir). Assim que entrarem na sala principal, os personagens são atacados. Peça testes de Percepção (CD 15). Personagens bem-sucedidos escutam algo raspando a pedra logo antes do silvo de virotes e podem agir normalmente. Se falharem são surpreendidos (ficam desprevenidos e não podem fazer ações). Após o susto inicial, os personagens veem que estão sendo atacados por esqueletos portando bestas, vestindo mantos rasgados... E andando pelo teto, de cabeça para baixo!

Há dois cultistas esqueletos por aventureiro. Eles se aproveitam de seu posicionamento para disparar incólumes. Os esqueletos também podem se esconder atrás dos pedestais, ganhando bônus de cobertura, e derrubar bancos. Derrubar um banco exige uma ação padrão e causa 4d6 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 15 reduz à metade). Há cinco bancos inteiros o bastante para serem derrubados.

Criaturas. Cultistas esqueletos x8 (página 32).

Como os esqueletos estão no teto, não é possível atacá-los com ataques corpo a corpo. Personagens sem ataques à distância podem atirar pedras (o chão está cheio delas). Uma pedra é uma arma improvisada que causa 1d6 pontos de dano de impacto com crítico x2 e pode ser arremessada em alcance curto. Ou, na pior das hipóteses, podem servir de escudo humano para os arqueiros ou conjuradores do grupo!

Uma vez que tenham lidado com os esqueletos, os personagens podem avançar para o altar (3.2), para a escadaria à esquerda (3.5) ou para o corredor à direita (3.3).

3.2 ALTAR

Avançando pela escuridão, vocês começam a sentir um frio intenso e penetrante. A sensação emana de um altar de pedra enegrecida, preso no teto.

Neste altar, séculos atrás, incontáveis rituais foram celebrados em honra a uma entidade maligna. Tais atos vis tornaram o lugar uma poderosa fonte de maldade, a ponto de emanar energia negativa.

Qualquer personagem a 6 metros ou menos do ponto onde o altar estaria se estivesse no "chão" perde 1 PV por rodada. Qualquer personagem que tente passar por baixo do altar deve fazer um teste de Fortitude (CD 25). Em caso de falha, cai, sofrendo uma dor horrível, que o impede de fazer qualquer tipo de ação. O personagem deve ser puxado de volta por um colega. Quando sai de baixo do altar, para de sentir dor (mas quaisquer PV perdidos permanecem assim).

O altar é um tipo de "barreira" na masmorra. É quase impossível que os personagens consigam passar por ele sem destruí-lo. Para destruir o altar, os heróis devem vencer o líder cultista na sala 3.6 — embora os jogadores não saibam disso. Usar força bruta não é uma boa ideia. O altar tem RD 10 e 90 PV, e qualquer personagem que ataque-o fica fraco e frustrado. As condições desaparecem assim que o altar é destruído.

Quando voltarem aqui depois de terem derrotado o líder cultista, o altar estará rachado — e não estará mais emitindo energia alguma. Passando pelo altar, os personagens chegam à sala 3.7. Aqui o pé direito é mais baixo, e não há necessidade de testes de Atletismo para alcançar a porta.

3.3 CORREDOR DA PURIFICAÇÃO

Este corredor é repleto de pó e escombros. Debaixo dos escombros, há mãos, pedras e cabeças de pedra — pedaços de estátuas destruídas. Olhando para o "teto", vocês veem que diversos trechos do piso de ladrilhos desmoronaram. Olhando para frente, só escuridão. A poeira impede que vejam o outro lado do túnel.

Antigamente, este corredor era repleto de estátuas de demônios. Os cultistas passavam por aqui em seu caminho para a nave principal e, ao olhar para os ídolos, purificavam-se de qualquer sentimento bondoso que porventura pudessem ter.

O corredor sofreu bastante com o passar das eras. Um anão ou um personagem treinado em Conhecimento, percebe que diversos trechos do "teto" estão instáveis, e podem desabar a qualquer momento. De fato, passar pela metade do corredor causará um desmoronamento. Qualquer personagem que esteja no corredor sofre 4d6 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 17 reduz à metade). Se um personagem tiver percebido o perigo, poderá seguir um caminho mais seguro; nesse caso, o dano diminui para 2d6.

3.4 ESCOMBROS

O corredor termina em uma pilha de pedras. A pilha pesa diversas toneladas e bloqueia a passagem.

Uma porta no fim do corredor levava à sala 3.8, mas um desabamento trancou o acesso. Entretanto, um personagem que chegue até aqui encontra o corpo esquelético de um anão. O pobre coitado roubou um chefe do submundo e se escondeu na Catedral Invertida, onde foi mortalmente ferido pelos mortos-vivos. Sua mão ainda está fechada ao redor do fruto do roubo — uma opala negra no valor de T$ 900.

3.5 ESCADARIAS

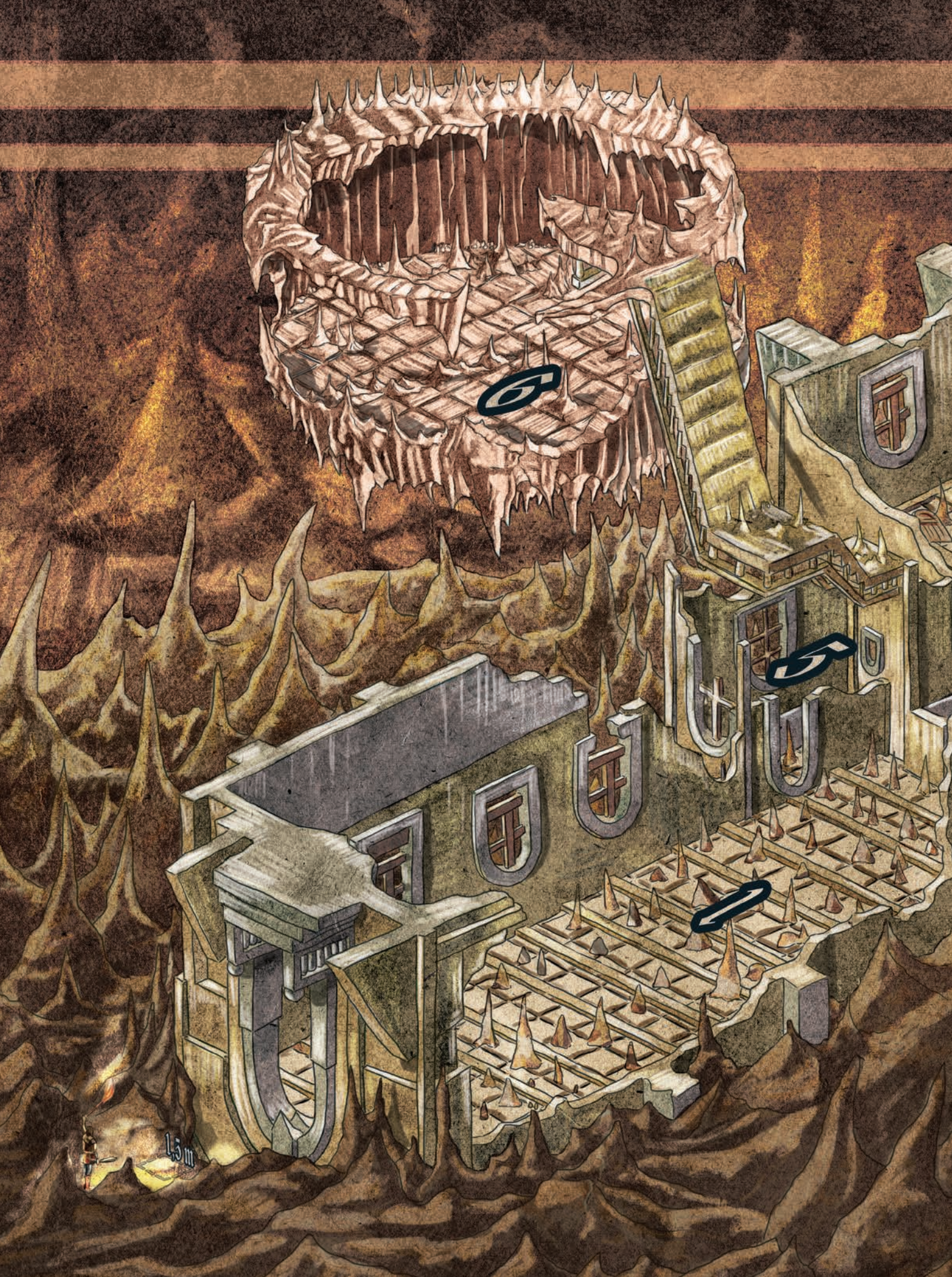
Ao olhar para cima, vocês veem um grande vão no teto. No vão, uma escadaria invertida sobe em direção à escuridão.

Originalmente, a escadaria ficava no chão e descia. Agora, fica no teto e sobe! Chegar até a escadaria exige três sucessos seguidos em testes de Atletismo (CD 20). Uma falha causa 1d6 pontos de dano, mais 1d6 por teste já bem-sucedido. Usar uma corda fornece um bônus de +5 nos testes de Atletismo. Uma magia *Levitação* ou efeito similar elimina a necessidade dos testes de Atletismo.

Subindo as escadarias, os personagens chegam à sala 3.6.

3.6 CRIPTA

Passando as escadas, vocês chegam a uma sala circular, com colunas grossas de pedra. Sentem frio, umidade e um cheiro fétido, como se algo aqui exalasse uma presença maligna. Subitamente, dois pontos vermelhos surgem no teto — e então, um urro gutural. Uma criatura humanoide salta do teto na direção de vocês!



A Catedral Invertida

Nesta cripta estava sepultado um líder cultista — que não descansou para sempre. Amaldiçoado pela energia negativa da Catedral, o cultista se ergueu como um morto-vivo cruel e insano. O líder cultista ataca os personagens. É impossível dialogar com ele.

Criatura. Líder cultista (página 32).

Quando os personagens derrotarem o líder cultista, algo acontece...

Quando o golpe final é desferido, a criatura se desfaz em uma nuvem de pó. Então, uma explosão de luz azulada ilumina a cripta, e diversos espíritos surgem. São humanos, hynne e anões plebeus. Translúcidos, eles flutuam ao redor de vocês e falam em uníssono, suas vozes como o uivo do vento: "Somos as vítimas do líder cultista — a criatura que vocês acabaram de destruir. Agora estamos livres... E com nossa liberdade, a maldade deste lugar se enfraquecerá". Um a um, os espíritos desaparecem. A luz perdura por alguns instantes, durante os quais vocês se sentem revigorados.

A energia positiva causada pela libertação das almas inocentes recupera todos os pontos de vida e de mana de todos os personagens (incluindo raças que não se recuperam de forma normal), além de quaisquer condições causadas pelo líder cultista. Mais importante, anula os efeitos do altar, permitindo que os heróis cheguem até o fim da Catedral Invertida.

3.7 CORREDOR

Passando pelo altar, vocês chegam a um corredor longo e estreito. Além da porta pela qual vocês entraram, há outras três: uma na parede oposta e duas no meio do corredor, uma de cada lado.

Zairon está no fim do corredor. Escutou os personagens chegando e está esperando para emboscá-los. Antes que os personagens tomem qualquer ação, leia:

Subitamente, um virote de besta cruza o ar na direção de vocês. Uma voz cristalina, mas fria, diz: "Tolos! Ao cruzar meu caminho, escolheram o caminho da morte".

Zairon irá usar um *pergaminho de bola de fogo* contra o grupo (6d6 pontos de dano de fogo, Reflexos CD 17 reduz à metade) e desaparecer pela porta, em direção à sala 3.10. Este não é o combate final, apenas uma cena para criar mais antipatia pelo vilão.

Uma vez do outro lado, Zairon tranca a porta com uma barra de pedra. A única maneira de abrir a porta é destruindo-a. Ela tem RD 5 e 60 PV. Caso queira encurtar a cena, apenas descreva que os personagens conseguirão derrubar a porta, mas perderão alguns minutos com isso. Se derrubarem a porta, entram na próxima sala (3.10). Talvez os jogadores prefiram investigar as outras salas (3.8 e 3.9) antes. Se isso acontecer, melhor: a pausa cria mais expectativa para o combate final.

3.8 BIBLIOTECA

Esta sala está uma bagunça, com o piso repleto de livros, escombros de madeira e teias de aranha. Eventualmente, vocês escutam um rangido no teto e veem poeira caindo.

Esta era a biblioteca dos cultistas. Foi bastante afetada pelo passar do tempo, e boa parte da mobília despencou e foi destruída. Os personagens podem procurar por livros, mas quanto mais tempo ficarem aqui, mais chance têm de serem atingidos por um desabamento.

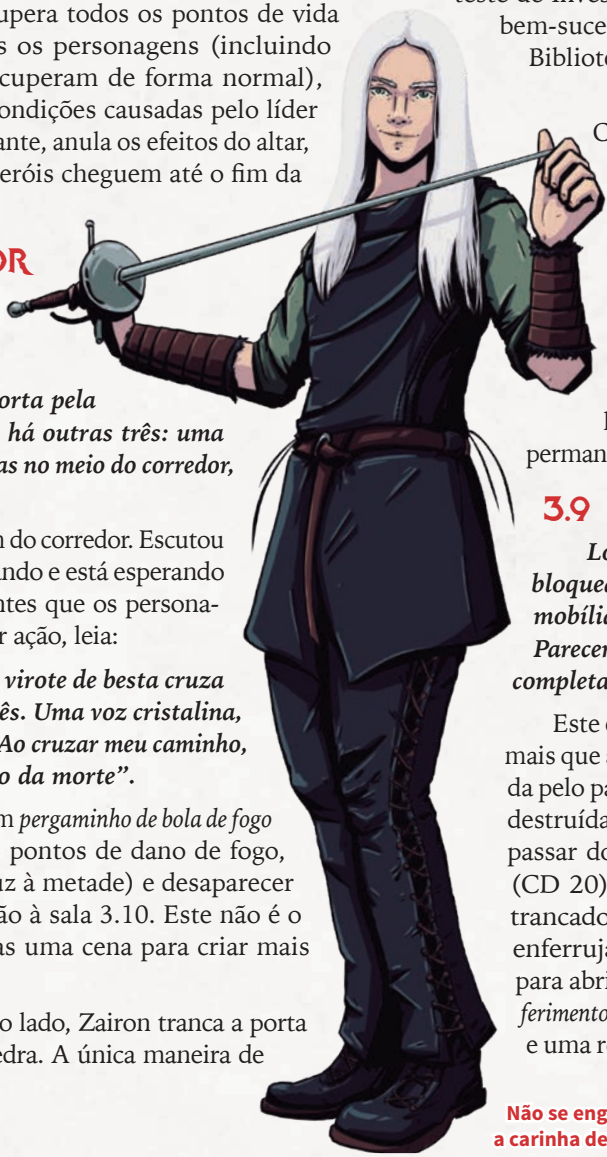
A cada turno, cada personagem pode fazer um teste de Investigação (CD 20). Um personagem bem-sucedido deve rolar 1d10 na Tabela 1-5: Biblioteca para ver o que encontra.

No fim de cada rodada, role 1d6. Com um resultado 6, um desabamento começa. A partir da rodada seguinte, no fim de cada rodada, todos os personagens que ainda estiverem na sala sofrem 4d6 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 15 reduz à metade). O desabamento dura três rodadas. No fim da terceira, toda a sala desmorona, matando qualquer herói teimoso o bastante para ter permanecido aqui.

3.9 SALA DESMORONADA

Logo após a entrada, esta sala está bloqueada por entulhos e escombros. Há mobília despedaçada entre os pedregulhos. Parecem restos de camas e baús. A sala está completamente silenciosa.

Este era o dormitório dos cultistas. Ainda mais que a biblioteca, esta sala foi muito afetada pelo passar das eras, e está completamente destruída. Entretanto, um baú sobreviveu ao passar do tempo. Um teste de Investigação (CD 20) permite encontrá-lo. O baú está trancado com uma fechadura boa, mas já enferrujada (Ladinagem ou Força CD 20 para abrir). Dentro, há 1d4+1 *poções de curar ferimentos* (2d8+2), 1d4+1 essências de mana e uma rolagem de tesouro na linha de ND 3.



Não se engane com a carinha desse elfo!

3.10 ANTESSALA

Esta sala pequena termina em uma porta larga e bem trabalhada. No teto, um mosaico de ladrilhos mostra uma cena com demônios reinando sobre mortais. Mas há mais uma coisa no teto: zumbis, que olham na sua direção e saltam sobre vocês!

Há um cultista zumbi por personagem. Assim como os esqueletos, os zumbis andam no antigo piso — agora o "teto". Ao contrário dos esqueletos, eles não usam bestas, e saltam para atacar os personagens.

Por causa do salto, os zumbis recebem +2 nas jogadas de ataque na primeira rodada. Uma vez que saltem, a gravidade passa a afetá-los normalmente, e eles ficam no mesmo nível dos personagens.

Criaturas. Cultista zumbi x4 (página 32).

Uma vez que derrotem os zumbis, os personagens podem avançar para a próxima — e última — sala da masmorra.

3.11 CÍRCULO DE INVOCAÇÃO

Quando os personagens entrarem nesta sala, avance para a Cena 4.

Cena 4

CONTRA ZAIRON

Vocês entram em uma sala circular. No teto há um pentagrama de invocação, desenhado com uma tinta quase apagada pela idade. O que quer que fosse feito aqui não representa mais perigo... Mas isso não quer dizer que vocês estão seguros. Pois no centro da sala está Zairon, o elfo que roubou a espada de sir Gorboduc, e que vocês têm perseguido pelos últimos dias. Ele os encara com ódio. "Tolos! Não fazia questão de matá-los, mas não me deixam outra escolha. Mas não vou negar que acabar com vocês vai ser prazeroso..." Ele então saca sua espada e salta para atacá-los. Atrás de Zairon, no fundo da sala, jaz a espada de sir Gorboduc, envolta em panos.

O elfo ataca os personagens com sua espada — não vai usar os pergaminhos de bola de fogo porque o espaço é muito pequeno. Exceto por isso, fará tudo que puder para vencer. Este é o combate final, então não se segure!

A espada de *sir* Gorboduc está no chão, no fundo da sala. Zairon sabe que não há benefício em empunhá-la. Para usar a lâmina, um personagem precisa apenas chegar até ela e gastar uma ação de movimento para pegá-la do chão. Não sugira isso; deixe que os jogadores tenham essa ideia sozinhos.

Zairon escondeu-se na Catedral Invertida esperando que os heróis não tivessem coragem de segui-lo. Seu plano era esperar alguns dias, voltar para a superfície de Vectora e leiloar a espada sem que ninguém soubesse

A Escolha de Cada Um

A sala 3.8 oferece uma opção: sofrer dano em troca da chance de encontrar riqueza. Situações assim, que colocam uma escolha nas mãos dos jogadores, são interessantes — ainda mais quando permitem que cada um faça o que quiser sem afetar os outros ou separar o grupo.

Normalmente, essas cenas funcionam melhor se você for explícito em relação aos riscos e recompensas. No caso da sala 3.8, deixe claro na descrição que um personagem na sala pode encontrar um tesouro, mas também pode sofrer dano (e até morrer).

Ser explícito torna mais fácil lidar com as consequências. Se um personagem for ganancioso a ponto de arriscar sua vida pela chance de conseguir um tesouro e for bem-sucedido, o mérito é dele. Por outro lado, se o personagem se der mal... ele foi avisado!

Tabela 1-5: Biblioteca

d10	Item encontrado
1	O lar de uma aranha! O personagem é picado e fica fraco pelo dia (Fortitude CD 15 evita).
2	Um livro que parece ser valioso, mas na verdade está destruído. Sem valor.
3-4	Um pergaminho contendo uma magia arcana de 1º círculo.
5-6	Um pergaminho contendo uma magia divina de 1º círculo.
7	Um pergaminho contendo uma magia arcana de 2º círculo.
8	Um pergaminho contendo uma magia divina de 2º círculo.
9	Um livro valioso (sobre um tópico antigo, com encadernação bem feita etc.). Equivale a coleção de livros aprimorada que fornece +2 em Conhecimento, Misticismo, Nobreza ou Religião (role 1d4 para definir). Vale T$ 300.
10	Uma gema obscurecida, em cima de um altar. Um teste de Misticismo (CD 20) revela que esse item é uma *gema da luminosidade* (veja *Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), que vale T$ 3000. Caso esse resultado seja rolado mais de uma vez, ignore e role novamente.

que ela havia sido roubada. Em princípio, Zairon luta até a morte. Mas, se você achar mais interessante, ele pode se render quando estiver prestes a ser morto. Neste caso, ajuste a descrição do Epílogo.

Criatura. Zairon (página 34).

Quando Zairon for derrotado, vá para o Epílogo.

Epílogo

Zairon cai no chão, cuspindo sangue. Com suas últimas forças, ele olha na direção de vocês. "Desgraçados... Eu seria rico além de seus sonhos..." Então, a luz de seus olhos se apaga, e ele enfim morre.

Quando Zairon for morto, a aventura termina. Seria anticlimático interpretar a viagem de volta; é melhor cortar direto para a superfície de Vectora. Simplesmente descreva que, por já terem feito o caminho na vinda, o grupo não se perde nas profundezas da montanha. E, com a espada de sir Gorboduc, o grupo não é incomodado por nenhum monstro (foi assim que Zairon chegou até o fim da Catedral Invertida incólume).

Uma vez em Vectora, Glong encontra o grupo. Ele oferece uma viagem de volta a Prado Verde, de cortesia. Com a gangue de goblins baloeiros destruída, ele poderá voltar a trabalhar no Mercado nas Nuvens. Mas não irá se esquecer dos personagens, e se torna um aliado para o futuro. Claro, Glong é inútil em combate, mas se os personagens em algum momento precisarem de uma carona, terão alguém com quem contar.

Na cidade, os personagens são recebidos pela Mestra Orjan e pelos aldeões. Orjan oferece uma recompensa: T$ 150 para cada personagem. Este é todo o dinheiro que a prefeita arrecadou com o festival, mas pelo menos ela

terá a espada de sir Gorboduc de volta. Falando nisso... é muito provável que os jogadores queiram ficar com a espada. Evite isso, esta é uma arma muito poderosa para um grupo de nível baixo. Lembre-os de que se trata de um item mágico Bondoso, que pertence ao povo de Prado Verde. Se um personagem ficar com a espada, isso será roubo, o que pode fazer com que o item não reconheça os personagens como portadores dignos — o que, por sua vez, faz a espada se tornar inútil para eles.

O fato de os personagens não ficarem com a espada de sir Gorboduc não significa que ela deve desaparecer da campanha. Talvez, em uma próxima aventura, os personagens enfrentem um monstro muito poderoso e precisem voltar a Prado Verde para pedir o item mágico emprestado... E talvez, provando mais uma vez que são realmente heróis, eles enfim recebam-na de presente do povo.

RECOMPENSAS DA PARTE 3

Chegar até a Catedral Invertida: ND 2, ou os NDs dos encontros.

Derrotar os cultistas esqueletos: ND 1/4 por cultista esqueleto (para um total de ND 2 pelos 8 esqueletos).

Desmoronamento do corredor: ND 1.

Derrotar o líder cultista: ND 2

Derrotar os cultistas zumbis: ND 1/2 por cultista zumbi (para um total de ND 2 pelos 4 zumbis).

Derrotar Zairon: ND 3.

Caso estejam usando avanço de personagens por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), os personagens sobem para o 4º nível ao concluir essa parte da aventura.

A deslumbrante Vectora, em todo o seu esplendor

NPCs & Criaturas

Bandido — ND 1/4

Veja *Tormenta20*, Capítulo 7: Ameaças.

Búrash, Chefe do Submundo — ND 4

Como tantos outros orcs, Búrash começou a vida como uma capanga no submundo. Mas então fez algo inusitado para uma orc: sobreviveu. Tornou-se mais forte e mais esperta (um pouco). Acabou chamando a atenção de Zordoelaram, vampiro líder do crime de Vectora, que fez dela chefe de uma seção do submundo. Ironicamente, depois que ascendeu a essa posição, a vida de Búrash perdeu o sentido. O que ela gosta de fazer é lutar; como chefa, tem que se contentar em assistir os outros lutando.

Búrash era uma orc forte, mas, desde que se tornou dona da taverna Fosso de Fogo, ficou menos apta do que em seu tempo de capanga. Tem um olho vazado, de uma luta contra um aventureiro há muito tempo.

Em combate, Búrash irá primeiro comandar seus capangas a atacar, e então apavorar seus oponentes com um teste de Intimidação. Só então parte para o ataque corpo a corpo, focando alvos que estejam apavorados.

Humanoide (orc), Médio

Iniciativa +1, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +15, **Ref** +5, **Von** +10, imunidade a medo
Pontos de Vida 140
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +16 (1d12+17, x3).
Abusar dos Fracos Quando ataca uma criatura sob efeito de uma condição de medo, Búrash tem seu dano aumentado em um passo (para um total de 3d6+17).
PEGUEM ELES! (Movimento) A chefe do submundo grita ordens aos seus subordinados para os "motivar". Cada aliado de Búrash em alcance médio recebe +1 em testes de perícia e rolagens de dano por uma rodada.
Sensibilidade a Luz Quando exposta a luz do sol ou similar, Búrash fica ofuscada.

For 5, Des -1, Con 5, Int 0, Sab 1, Car 2

Perícias Intimidação +11, Intuição +7.
Equipamento Gibão de peles e machado de guerra. **Tesouro** De acordo com o quadro "Recompensas da Parte 2".

Capanga de Búrash — ND 1/2

Os capangas que servem a Búrash são orcs combatentes (veja *Tormenta20*, Capítulo 7: Ameaças).

Cultistas

Cultista Esqueleto — ND 1/4

Morto-vivo, Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +0, visão no escuro
Defesa 11, **Fort** -1, **Ref** 0, **Von** +2, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 5
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra +7 (1d6+5, 18).
À distância Besta leve +7 (1d8+4, 19).

For 1, Des 1, Con 0, Int -, Sab 0, Car -5

Equipamento Besta leve, cimitarra, 10 virotes. **Tesouro** Nenhum.

Cultista Zumbi — ND 1/2

Morto-vivo, Médio

Iniciativa +0, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** -1, **Ref** +3, **Von** +6,
Pontos de Vida 28
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Pancada +9 (1d6+7).
Fraqueza Zumbi O cultista zumbi sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seu cérebro (Defesa 24).

For 2, Des 0, Con 0, Int -, Sab 0, Car -5

Tesouro Nenhum.

Líder Cultista — ND 2

Morto-vivo Médio

Iniciativa +5 **Percepção** +0, visão no escuro
Defesa 16, **Fort** +2, **Ref** +7, **Von** +12
Pontos de Vida 70
Deslocamento 9m (6q)
Corpo a Corpo Pancada +12 (1d6+7, mais toque macabro).
Espalhar o Mal! (Padrão) O líder cultista emana uma onda de energia negativa que se espalha em alcance curto. Criaturas nessa área sofrem 2d6+2 pontos de dano de trevas (Vontade CD 16 reduz à metade). *Recarga (causar dano em uma criatura com Toque Macabro).*
Toque Macabro As mãos do líder cultista brilham com energia azulada capaz de drenar a força vital de seres vivos. Uma criatura atingida pela pancada do líder cultista sofre 2d6 pontos de dano de trevas e fica fraca (Fortitude CD 16 evita).

For 0, Des 2, Con 1, Int 1, Sab 1, Car 2

Tesouro Padrão.

GLONG, O GOBLIN BALOEIRO

Glong nasceu na Favela dos Goblins, em Valkaria. Desde jovem muito inventivo e empreendedor, conseguiu emprego em oficinas na cidade. Certo dia, viu Vectora "aportar". Maravilhado com a liberdade de viver numa cidade voadora, Glong juntou suas economias, construiu um balão e partiu para o Mercado nas Nuvens. Trabalhou lá por décadas — até ser atacado por concorrentes que queriam tirá-lo do negócio para cobrar preços abusivos.

Glong é rabugento e intratável. Considera-se um cosmopolita, e vê todos que vivem no "chão" como caipiras ingênuos. Apesar disso, é boa pessoa. Fisicamente, é baixo e mirrado, com pele verde-cinzenta e enrugada. Possui poucos fios de cabelo (todos brancos) e menos dentes ainda.

Glong é um parceiro ajudante iniciante que fornece +2 em Pilotagem e Reflexos (*Tormenta20*, Capítulo 6: O Mestre).

TUK-TUK ND 1

Um porco gigante, animal de estimação de Glong. Com mais de 100 kg, grandes presas e uma armadura de ferro (feita pelo seu dono), Tuk-tuk é mais perigoso do que parece!

Animal Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 17, **Fort** +11, **Ref** +5, **Von** +0
Pontos de Vida 30
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +9 (2d6+6).
Ímpeto Feroz Por sua ferocidade, Tuk-tuk pode continuar agindo mesmo quando seus PV chegam a 0 ou menos por mais 1 rodada.

For 2, Des 0, Con 3, Int –4, Sab 1, Car –2

Equipamento Armadura de ferro (específica para Tuk-tuk, vale T$ 50 como sucata). **Tesouro** Nenhum.

GLOOOP ND 2

Muito maior que um glop normal, o glooop é um tipo de glop que sofreu uma mutação que impede que ele se divida quando consome alimentos demais (forma pela qual essa criatura geralmente se reproduz). Devido a isso, o glooop costuma ser uma criatura solitária, que existe apenas para comer cada vez mais e continuar crescendo.

Abusando de seu tamanho massivo, essa criatura ataca praticamente tudo que encontra, engolindo e digerindo toda e qualquer matéria orgânica. Embora glooops não possuam tesouros, o interior de seus corpos costuma possuir itens de criaturas que ele matou, visto que a criatura dissolve apenas matéria orgânica.

Monstro Grande

Iniciativa +0 **Percepção** –5, percepção às cegas
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2, imunidade a ácido
Pontos de Vida 68
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +12 (2d6+3 mais 2d6 ácido).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se o glooop acerta um ataque de pancada em uma criatura Média ou menor, pode fazer a manobra agarrar (teste +14).
Engolir (Padrão) Se o glooop começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 2d6+3 pontos de dano de impacto, mais 2d6 pontos de dano de ácido, no início de cada turno do glooop. O glooop só pode manter uma criatura engolida por vez. Uma criatura engolida pode escapar causando 10 pontos de dano ao interior do glooop (Defesa 10). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente do glooop.

For 3, Des –1, Con 2, Int -, Sab –5, Car –5

Tesouro Padrão.

GNOLL SAQUEADOR ND 1/2

Veja *Tormenta20*, Capítulo 7: Ameaças.

GOBLIN BALOEIRO ND 1/4

Humanoide (goblin) Pequeno

Iniciativa +5, **Percepção** +1, visão no escuro
Defesa 12, **Fort** +2, **Ref** +2, **Von** –1
Pontos de Vida 5
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Clava +6 (1d6).
À Distância Besta leve +7 (1d8+5, 19).
Combatente Alado O goblin baloeiro recebe +2 na Defesa e em rolagens de dano quando está em posição elevada.

For 0, Des 3, Con 0, Int 2, Sab –1, Car –2

Equipamento Besta leve, clava, instrumentos de artesão, virotes x10. **Tesouro** Metade.

GUARDA DE VECTORA ND 1

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +4
Defesa 17, **Fort** +9, **Ref** +4, **Von** +3
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +9 (1d8+10, 19).
À Distância Besta leve +9 (1d8+5, 19).
Disparo Preciso O guarda de Vectora pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade padrão de –5 no teste de ataque.

For 2, Des 1, Con 2, Int 0, Sab 0, Car 1

Perícias Atletismo +5, Intuição +2, Misticismo +2.
Equipamento Apito, besta leve, couro batido, escudo leve, espada longa, virotes x10. **Tesouro** Nenhum.

MOLAG, CAMPEÃO DO FOSSO ND 2

Gigante Grande

Iniciativa +0, **Percepção** +1
Defesa 19, **Fort** +11, **Ref** +7, **Von** +3, imunidade a atordoamento
Pontos de Vida 70
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas clavas +12 (1d8+2).
Duas cabeças... Quando acerta dois ataques com suas clavas em criaturas diferentes na mesma rodada, Molag pode fazer um ataque de cabeçada adicional como uma ação livre contra uma dessas criaturas (ataque +12, dano 1d4+2). Após esse ataque, Molag fica vulnerável até o início de seu próximo turno.
...pensam melhor do que uma! Molag recebe +2 em testes de ataque para empurrar (teste +16). Molag também não pode ser flanqueado.
Resistência Bicéfala Quando faz um teste de Vontade, Molag joga dois dados e usa o melhor resultado.

For 8, Des –1, Con 6, Int –1, Sab 0, Car –3

Equipamento Duas clavas aumentadas. **Tesouro** Nenhum.

TERRIER ND 1

Um dos menores elementais da terra, em primeiro momento, lembra um cãozinho comum. Tem o corpo formado por uma pedra central, conectada por forças invisíveis a várias pedras menores que atuam como patas, cabeça e/ou cauda, em quantidades variáveis.

Espírito (elemental) Pequeno

Iniciativa +0 **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 16, **Fort** +11, **Ref** +0, **Von** +5, imunidade a ácido, atordoamento, doenças, paralisia, sono e veneno, redução de dano 5/impacto, vulnerabilidade a eletricidade
Pontos de Vida 35
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Pancada +9 (2d6+8).
Pedra-punho (Padrão) O terrier dispara pedras do tamanho de um punho humano em criaturas a sua escolha em alcance curto. Cada criatura na área sofre 1d6+4 pontos de dano de impacto e fica atordoada por 1 rodada (Fortitude CD 16 reduz o dano à metade e evita a condição). Uma criatura que passe no teste de resistência não pode mais ser atordoada por esta habilidade até o fim da cena. O terrier só pode usar esta habilidade uma vez por rodada, e não pode usá-la em duas rodadas em sequência.
Pedregoso Um terrier pode permanecer completamente imóvel. Se ele estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 30) para perceber que ele é uma criatura e não um monte de pedras.

For 3, Des 0, Con 3, Int –3, Sab 1, Car 1

Tesouro Nenhum.

TUMRAG, O PORTEIRO DO SUBMUNDO ND 2

Os anões são conhecidos por sua bravura, retidão e amor ao metal. Tumrag tem apenas o amor ao metal. Era joalheiro de uma guilda em Doherimm, mas, querendo aumentar seus ganhos, começou a falsificar joias. Não demorou para ser descoberto — vender joias falsificadas para anões não foi o melhor dos planos...

Exilado do reino, acabou parando em Vectora. Por um tempo, tentou exercer seu ofício, até mesmo abrindo uma joalheria na cidade (ainda que numa zona pouco propícia a esse tipo de negócio). Mas logo sua natureza falou mais alto, e ele se envolveu no crime. Tentou enganar um chefe do submundo, vendendo peças falsas, mas, mais uma vez, foi descoberto. Como recompensa, foi estrangulado quase até a morte. Tumrag teve sua vida poupada com a condição de que sua loja fosse usada como passagem para o submundo. Uma joalheria de um anão é uma fachada bastante respeitável, afinal de contas...

Tendo falhado duas vezes em enriquecer (e sendo quase morto na segunda), Tumrag hoje se contenta em receber seu salário como capanga. É careca, com um rosto grande, quadrado e parece agressivo pela grande cicatriz no pescoço.

Humanoide (anão) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +2, **Von** +7
Pontos de Vida 70
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado anão +12 (1d10+4, x3).
À Distância Besta pesada +7 (1d12, 19).
Golpe Covarde Contra alvos flanqueados, Tumrag recebe +2 em testes de ataque corpo a corpo e causa +3d6 pontos de dano com esses ataques.

For 2, Des 1, Con 3, Int 0, Sab 2, Car –1

Perícias Enganação +0, Intuição +3.
Equipamento Besta pesada, escudo pesado, machado anão certeiro, meia armadura, virotes x10. **Tesouro** Nenhum.

ZAIRON, LADRÃO DE MAGIA ND 3

Os pais de Zairon morreram no massacre de Lenórienn, e ele cresceu como órfão em meio ao crime. Ainda jovem, foi tomado como serviçal por um mago. Sem que seu mestre soubesse, aprendeu alguma coisa de magia, e então o matou, para roubá-lo. Desde então, Zairon se tornou um ladrão e assassino sem um pingo de honra, mas com bastante crueldade. O elfo almeja uma vida de luxo e conforto, e não medirá esforços para conseguir o que quer.

Zairon é alto e esguio, com rosto delicado e emoldurado por longos cabelos prateados, mas distorcido por um sorriso cruel. Veste mantos negros, e porta uma espada fina, com a qual já matou diversos inocentes.

Humanoide (elfo) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +3, visão na penumbra
Defesa 21, **Fort** +4, **Ref** +15, **Von** +9
Pontos de Vida 105
Deslocamento 12m (8q)

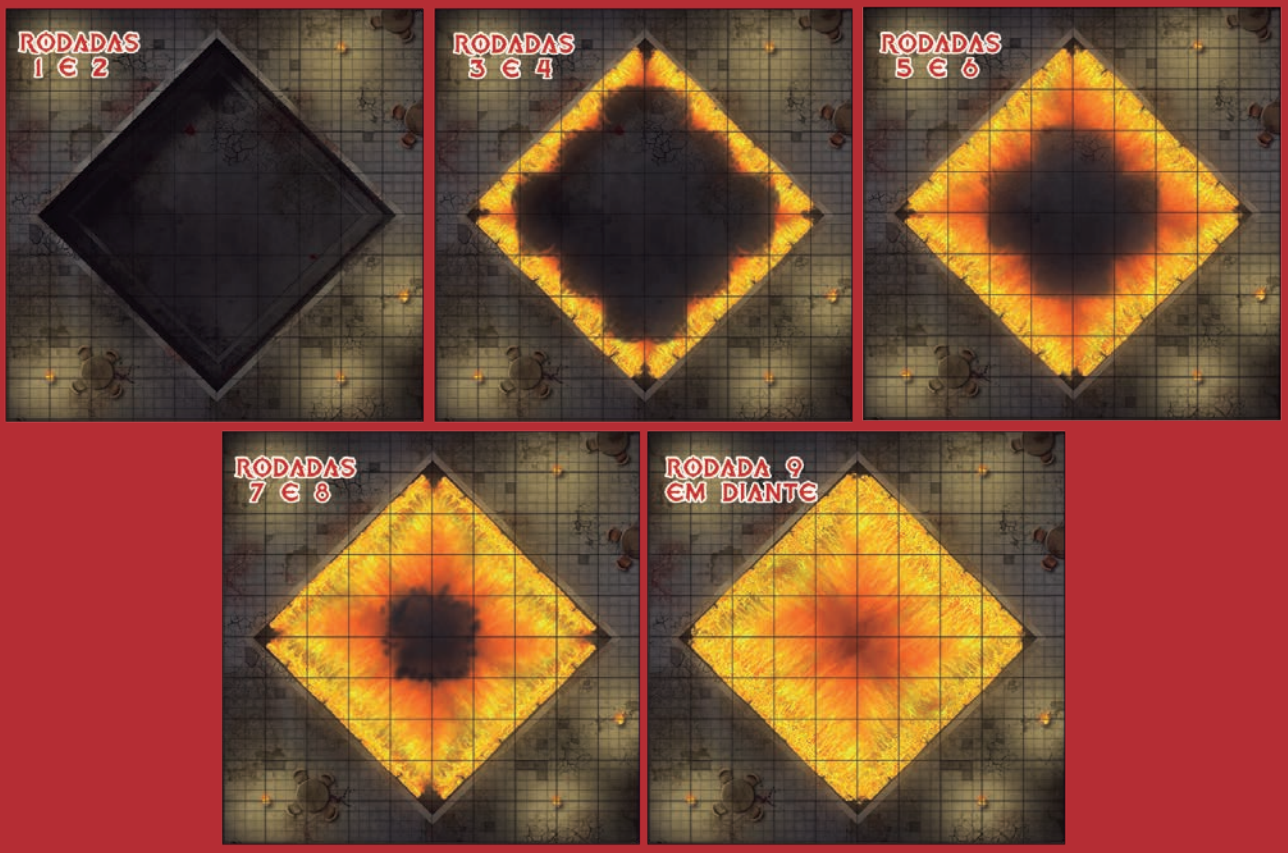
Corpo a Corpo Florete 2x +14 (1d6+4, 18, mais 1d6, veja Preparação Arcana).
Agilidade das Ruas Zairon pode realizar uma ação de movimento adicional por rodada. Além disso, uma vez por rodada, quando sofre dano, pode usar uma reação para realizar um rolamento defensivo para reduzir o dano à metade. Se fizer isso, fica caído.
Arcabouço Furtado (Completa) Zarion revira seus bolsos em busca de um dos vários pergaminhos não identificados que roubou de seu mestre e o conjura. Jogue 1d100, divida o resultado pela metade e consulte a Tabela 8-13: Poções (*Tormenta20*, p. 327) para determinar o pergaminho.
Maestria em Perícia (Reação) Zairon escolhe 10 em um teste de Acrobacia, Enganação, Ladinagem, Furtividade ou Misticismo.
Preparação Arcana Utilizando um dos itens roubados de seu antigo mestre, Zairon se prepara para combater quem estiver em seu caminho. Ele começa o combate com a magia *Arma Mágica* lançada sobre seu florete, com o aprimoramento de dano elemental. No começo do combate jogue 1d4 para definir o elemento deste dano: 1, fogo; 2, frio; 3, eletricidade e 4, ácido.

For 2, Des 4, Con 1, Int 5, Sab 1, Car –1

Perícias Acrobacia +10, Misticismo +13.
Equipamento Armadura de couro reforçada, florete certeiro, *pergaminho de bola de fogo*, *óleo de arma mágica* (aprimoramento de dano elemental), 1d6 pergaminhos arcanos de 1º círculo (*Tormenta20*, Capítulo 4: Magias).
Tesouro Padrão.

O FOSSO DE FOGO

Progressão das chamas conforme as rodadas



AVENTURA DOIS

CASAMENTO SOMBRIO

Clérigos não existem apenas para combater os inimigos de sua divindade e espalhar seu credo. Também são guias espirituais, e, como tal, têm deveres mundanos. Ainda assim, esses deveres não são simples, pois nada é banal quando os deuses estão envolvidos.

Casamento Sombrio é uma aventura para personagens de 4º nível. Embora possa ser jogada por grupos compostos por qualquer combinação de heróis, é melhor que os personagens tenham habilidades e perícias variadas. Apesar da presença de um clérigo não ser necessária, existe uma possibilidade interessante para essa classe.

Boa parte desta aventura é focada em interpretação e em testes de perícias. Portanto, lembre que ela pede criatividade e improviso, tanto para o mestre quanto para os jogadores.

RESUMO DA AVENTURA

Durante um inverno rigoroso, o único lugar onde os aventureiros encontram abrigo é em um templo. Situado num cemitério próximo à fronteira entre Tollon e as Montanhas Uivantes, os personagens dos jogadores logo descobrem que o templo é dedicado a Tenebra, deusa da noite e dos mortos-vivos.

Os heróis são bem recebidos por Lislah Céu Negro, clériga e filha adotiva de Keyra Céu Negro, a sacerdotisa reclusa que toma conta do local. Uma grande tempestade de neve se aproxima, e não há nenhum outro abrigo próximo. O melhor é permanecer alguns dias no santuário, até que passe a nevasca.

Inicialmente, os aventureiros devem enfrentar um inimigo atípico: o confinamento! Isso possibilita vários momentos de interpretação, e até mesmo alguns testes de perícia, enquanto os heróis conhecem e se familiarizam uns com os outros. Essa aventura também é uma boa maneira de reunir o grupo pela primeira vez.

Mas eles não são os únicos viajantes a procurar Lislah. Bryann e Yrene, um casal de jovens apaixonados, vindo de um vilarejo próximo, desafiam a tempestade e aparecem no templo, procurando ajuda da clériga. O casal quer realizar seu casamento escondido dos olhos de Mévio, um cruel ex-legionário do Império de Tauron. O minotauro, que tem um interesse em Bryann, deseja impedir que esse casamento ocorra a qualquer custo. Se o rapaz não pode ser dele, não será de ninguém.

A jovem clériga de Tenebra contrata os aventureiros para que ajudem a realizar o casamento — mas se houver um clérigo presente, ele mesmo terá a chance de realizar o casório (veja a seção "Divindades & Matrimônios" na página 48).

Infelizmente, as coisas não são simples. Mévio e seus legionários enfrentam a tempestade e surgem durante a cerimônia, sedentos de sangue. Cabe aos jogadores sobreviverem ao ataque e protegerem os noivos.

INTRODUÇÃO

A conquista do oeste de Arton pelos minotauros durante as Guerras Táuricas trouxe supostos "avanços" para a região — mas também causou uma inegável perda de autonomia dos povos conquistados.

Embora a liberdade de culto exista na teoria, na prática, vários templos foram fechados e os tradicionais clérigos de Khalmyr, Lena, Marah e Valkaria encontram-se sob a vigilância de Tauron, o Deus da Força. Diante dessa situação, muitos habitantes insatisfeitos com a ocupação passaram a se voltar para divindades menos convencionais…

Keyra Céu Negro e sua filha adotiva, Lislah Céu Negro, são clérigas de uma dessas divindades — Tenebra, Deusa da Noite e Mãe dos Mortos-vivos. Inicialmente hostilizadas pelos habitantes do reino de Tollon, conquistaram temor e respeito após fixar moradia no antigo cemitério das montanhas e domarem os espíritos locais, alguns anos atrás.

Embora esconda sua aparência sob um véu espesso e vestes pesadas, Keyra não é humana. Ela é na verdade uma trog oriunda das montanhas, de onde trouxe artefatos de origem misteriosa. Sua filha adotiva, Lislah — esta sim uma humana — mora com ela no cemitério desde criança, tendo por companhia os espíritos locais. De coração rebelde, diferente da mãe e mestra, a jovem costuma ajudar os habitantes dos vilarejos próximos — especialmente mulheres — e também viajantes necessitados. Ela tem um fascínio especial por aventureiros de terras distantes e sempre está disposta a conceder abrigo no templo.

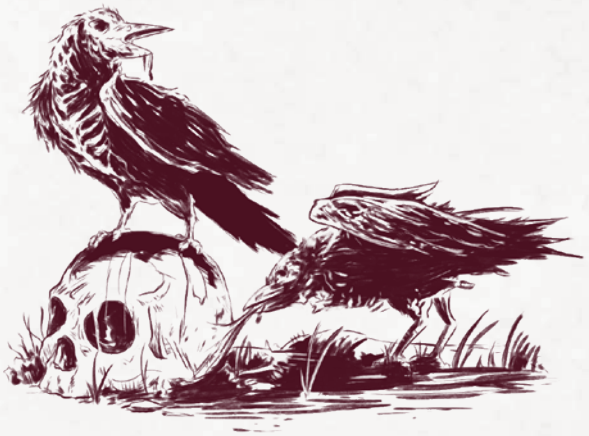
Enquanto isso, não muito longe do cemitério, o ex-legionário táurico e atual governador da região, Mévio Aurelius Magnus, tem oprimido vilarejos na fronteira das Uivantes, submetendo os aldeões a leis absurdas em troca de proteção contra saqueadores bárbaros e monstros errantes. Recentemente, os olhos deste temido comandante têm sido tomados pela visão de Bryann, um rapaz do vilarejo pelo qual se encantou. Mévio sabe da intenção de Bryann de se casar, e faria de tudo para impedir que a cerimônia fosse realizada.

Todos os templos locais são policiados por clérigos de Tauron fiéis a Mévio, que ordenou que nenhum casamento fosse realizado sem sua autorização. Sem força para se opor — pelo menos por enquanto —, os aldeões têm contornado a situação absurda deixando de celebrar matrimônios, esperando até que possam lidar com os minotauros de alguma maneira.

Mas em alguns casos, o amor não pode esperar.

Bryann e Yrene, um casal de jovens apaixonados (e tolos, como todos os apaixonados), desejam desafiar a lei e casar em segredo. Para tanto, eles abandonaram seu vilarejo, rumando para o templo do cemitério na esperança de que as clérigas de Tenebra — as únicas sacerdotisas da região que ainda não estão sendo vigiadas pelos minotauros — os ajudem a celebrar o matrimônio.

O que os jovens não esperavam é que haveria um grupo de aventureiros para ajudá-los com a cerimônia…



PARTE 1: UM ESTRANHO JANTAR

Em que os personagens recebem uma ajuda inesperada e trocam histórias por hospitalidade

Esse é um dos piores invernos da história recente de Arton. Vocês são viajantes, vagando famintos pela fronteira entre o reino de Tollon e as Montanhas Uivantes. Não há estalagens, e os poucos nativos recusam abrigo, mas indicam um lugar para onde vocês podem ir. Uma velha trilha de pastores montanha acima leva ao cemitério dos colonos. Nele há um templo, e os nativos garantem a vocês que a sacerdotisa local poderá ajudá-los. Isso é tudo o que os aldeões se limitam a dizer. Sem outra opção, vocês rumam para lá, chegando mais ou menos juntos, ao entardecer. No céu, uma tempestade de neve, ainda distante, se aproxima.

A aventura começa quando os personagens dos jogadores chegam ao Cemitério dos Colonos. Trata-se de um local destinado ao descanso dos mortos, em meio às montanhas. É possível que os personagens já se conheçam, mas essa aventura também é uma forma de reunir o grupo pela primeira vez. Todos podem ser viajantes solitários que foram unidos ao acaso pelo objetivo comum de procurar abrigo, talvez alguns dos personagens possam ter se encontrado antes na estrada, tornando-se companheiros de viagem, ou se deparar com os outros no caminho para o cemitério, ou nas proximidades.

Independente do que você decidir, a aventura começa de fato quando todos chegam ao seu destino.

Não há nada que chame atenção no cemitério, exceto um suntuoso pórtico de entrada, feito em madeira negra. Há algumas tumbas simples, mas com certo requinte, esculpidas em mármore. Qualquer anão reconhecerá o trabalho de artesãos de sua raça. Um teste de Conhecimento ou Religião (CD 15) permite saber que esse cemitério foi erguido sob encomenda por Solast Arantur, um regente de Tollon, bem antes das Guerras Taúricas — e servia como uma espécie de memorial.

Solast contratou um grupo de exploradores para encontrar nas montanhas cadáveres dos integrantes da antiga caravana de desbravadores que fundou o reino e que morreram na travessia das Uivantes. Os corpos encontrados foram trazidos até aqui e sepultados numa grande cerimônia. Mas, desde então, surgiram rumores de que o lugar é assombrado e ele foi abandonado.

No centro do cemitério há um mausoléu. Ele foi erguido originalmente em homenagem ao filho de Jeantalis Sovalluris, fundador do reino — uma criança desaparecida na travessia das Montanhas Uivantes e nunca encontrada. Sendo apenas um memorial, não havia realmente corpos repousando nessa construção e as clérigas tomaram os aposentos vazios como seu templo, após pacificar os espíritos no restante do cemitério.

A porta do mausoléu está aberta e o interior é iluminado por velas. Esse deve ser o "templo" que os aldeões mencionaram.

Cena 1

AS CLÉRIGAS DE TENEBRA

Quando vocês se aproximam, são recebidos por duas clérigas. A primeira é muito alta (mais de dois metros!), mas também possui ombros muito curvos. Seu corpo está completamente coberto por um véu preto, vestes pesadas e ela exala um cheiro nauseabundo. A segunda retira sua máscara e capuz quando vocês adentram o mausoléu — é uma jovem humana, magra, de pele branca, como alguns povos que habitam a montanha. A mulher alta se dirige a vocês, com a voz de uma idosa:

"Sou Keyra Céu Negro e essa é minha filha, Lislah. Sejam bem-vindos ao templo da deusa-mãe Tenebra. Têm minha palavra de que estão seguros aqui. Uma grande tempestade se aproxima, então aconselho a ficarem conosco pelos próximos dias. Creio que acharão nosso santuário acolhedor — a menos que se incomodem com barulhos na noite…"

Um teste de Religião (CD 15) pode ser útil para lembrar os jogadores que o culto a Tenebra, a Deusa da Noite e dos Mortos-vivos, não é proibido nem no Império, nem no Reinado, embora seja visto com extrema desconfiança. Nenhum teste de Intuição é necessário para perceber que, apesar da aparência excêntrica, Keyra está sendo sincera. Por fim, com o mau tempo que se aproxima, não é como se os personagens dos jogadores tivessem outras opções de abrigo além de aceitar a hospitalidade (aparentemente sincera) das sacerdotisas.

Corre, moço!
Vai pegar um resfriado!

Todos são convidados por Keyra para que a sigam até uma sala onde há uma grande mesa de jantar em formato de círculo, com tigelas, talheres e taças. Quando todos sentam, um banquete materializa-se magicamente. Cada personagem encontra na mesa sua comida e bebida favoritas (o mestre pode pedir que cada personagem descreva sua refeição preferida).

Mas antes que todos comecem a comer e beber, Keyra pede que uma antiga tradição seja cumprida:

Keyra retira um cálice de bronze por debaixo do véu negro que a cobre.

"Em troca de hospitalidade, peço apenas que respeitem nossa tradição. Este é o Cálice dos Contos. Peço que digam seu nome e contem uma história a Tenebra… A sua história! O conto pode ser curto ou longo. Verdadeiro ou falso. O que importa é que seja uma boa história. Então, bebam o vinho do cálice. Façam isso, e serão bem-vindos aqui."

O que Keyra tenta aqui é um ardil (veja mais no quadro "Os Artefatos"); ela não deseja coagir os personagens usando o poder do cálice, mas irá usá-lo como precaução, caso os viajantes tentem algo hostil contra ela ou sua filha. Testes de Misticismo ou usos da magia *Visão Mística* não acusam nada sobre o artefato.

Caso alguém peça (e somente se alguém pedir), poderá realizar um teste de Intuição contra Keyra (CD 20). Se tiver sucesso, ficará desconfiado que a clériga está escondendo algo.

Keyra não obriga ninguém a beber, mas a comida na tigela de quem se recusar torna-se imediatamente um mingau sem gosto. Ela passará a tratar o "hóspede" com frieza durante qualquer interação.

Quando o último PJ acabar sua história, Lislah pega gentilmente o cálice de sua mão, mas não o devolve imediatamente a Keyra. Ela olha para a mãe com uma expressão de desafio.

"Meu nome é Lislah Céu Negro. Cresci nesse cemitério e os espíritos são meus amigos. Hoje fiz novos amigos. Eles vieram de terras distantes e me presentearam com histórias. Por isso sou grata, e brindo à presença deles!"

Lislah bebe do vinho do cálice e então sua mão começa a tremer, derrubando o recipiente com um gesto involuntário. Keyra levanta-se da mesa, furiosa, e berra com a filha:

"O QUE FEZ, MENINA TOLA? Acha que podemos confiar nesses viajantes? Pois bem, eles têm nossa hospitalidade, mas são sua responsabilidade, e APENAS SUA! Estarei em meus aposentos. NÃO ME INCOMODE ATÉ QUE TENHAM PARTIDO!"

Os Artefatos

Em sua juventude, Keyra Céu Negro pertenceu a uma legião de criaturas e monstros subterrâneos, no qual ocupava o papel de uma simples curandeira. Dizem que esse exército uniu-se para confrontar um grupo de clérigos de Azgher que havia se mudado para as Montanhas Uivantes e construído um templo.

Nenhum dos lados venceu de fato o conflito, porque quase não restaram sobreviventes. Keyra pilhou parte do templo semidestruído como pôde e carregou consigo dois artefatos, antes consagrados ao deus sol.

Tenebra profanou os poderes originais dos artefatos quando foram roubados, e agora eles carregam a marca de sua benção e maldição. Ambos os artefatos são inteligentes e conseguem ocultar sua natureza mágica dos mortais, se assim desejarem.

O Cálice dos Contos

É um cálice simples, feito de bronze, outrora usado pelos clérigos de Azgher para garantir que as pessoas respeitassem as tradições de hospitalidade. Aqueles que contam uma história (verdadeira ou falsa) e bebem dele, aprisionam uma parte de sua alma no objeto. Alguém segurando o cálice pode dar um comando para que o artefato apague todas as histórias que contém. Com isso, toda pessoa que tenha uma parte de sua alma contida no cálice perde 3d6 PV por nível de personagem (Vontade CD Sab evita). Uma vez que as histórias tenham sido apagadas do cálice, esse efeito não pode ser ativado novamente, a menos que alguém repita o processo de contar uma história e beber do artefato.

Dizem que após Tenebra ter corrompido o *Cálice dos Contos*, se alguém morrer enquanto ainda tiver sua história aprisionada nele, pode ser trazido de volta à vida como um zumbi, para servir ao portador do artefato, assim como na magia *Servo Morto-vivo*.

Continua...

Com isso, Keyra apanha o cálice. Sem dizer mais nada, sai por uma pequena passagem secreta na pedra, desaparecendo escadaria abaixo, para se isolar em uma câmara mortuária. Apesar de não ser uma morta-viva, a clériga gosta de dormir em uma tumba vazia. Keyra desaparece de vez da vista de todos, deixando a responsabilidade de guardiã do templo para a filha. Lislah pede desculpas pela atitude da mãe e deixa todos acabarem de jantar.

Se questionada sobre o cálice, ela dirá apenas: *"Não se preocupem… é uma antiga tradição nossa. Vocês não entenderiam…"*, e se recusará a falar mais sobre o assunto.

Após todos estarem satisfeitos, Lislah vai conduzi-los até seus "quartos" — outras câmaras mortuárias vazias, forradas com peles, onde há algumas camas de palha, prontas para receber viajantes.

Se questionada sobre sua vida, Lislah diz que não tem muito a acrescentar ao que disse na mesa; é uma sacerdotisa de Tenebra, mora no cemitério com Keyra e a ajuda a tomar conta do templo. Ambas vivem no cemitério há anos, vindas das montanhas, quando Lislah era ainda muito nova. Acalmaram os espíritos locais, ensinando a eles a bênção que era a segunda vida concedida pela deusa da noite. Elas ajudam as aldeãs locais sempre que possível, embora sejam temidas pela maioria dos homens.

Lislah não acredita que sua mãe adotiva seja humana e nunca viu o que há por baixo do véu. E ela sinceramente não liga para isso. Keyra é sua mãe e só isso importa.

A clériga irá recusar gentilmente caso alguém a convide para se juntar ao grupo ("Não, obrigada! Meu lugar é aqui, ajudando a cuidar do templo"), mas, por um minuto, parece extremamente tentada a aceitar.

Se nenhum personagem continuar demandando atenção, ela vai desejar uma boa noite de sono a todos, pedir que ignorem os murmúrios de espíritos mais barulhentos e certificará os personagens de que não faltarão oportunidades para que se conheçam melhor.

"A tempestade de neve se aproxima. Talvez ainda leve um dia para que chegue, mas quando isso acontecer será com força total e vai demorar pra passar. Tentar procurar abrigo nas montanhas seria desperdiçar sua primeira vida… Até mesmo magias de proteção acabam. Passem esses dias aqui comigo; ficarei feliz com a companhia de vocês!"

Cena 2

UM INIMIGO (IN)COMUM

Seus personagens passaram uma tarde inteira isolados no templo de Tenebra, contando as horas, que se arrastam ociosas. Essa cena mostrará como eles passaram o tempo, unindo-se para tentar vencer o tédio.

Os personagens passam o dia trancados no templo, a tempestade se aproximando torna perigoso sair para fazer qualquer atividade e o interior da construção não oferece muitas opções de entretenimento. Além disso, o murmurar constante dos espíritos que habitam o mausoléu é incômodo; apesar de pacificados pelas clérigas, os aventureiros não estão acostumados com essa proximidade com os mortos e mentes mais fracas podem se sentir perturbadas com as presenças. A melhor opção é procurar algo para se distrair.

Os personagens devem procurar algo para mantê-los ocupados por meio de testes de perícia; não há muito o que se fazer no templo, mas esse é um bom momento para explorar a criatividade dos jogadores. Peça que os personagens façam turnos e descrevam suas ações, utilizando qualquer perícia que consigam justificar. Não há resposta certa aqui, preze pelo que parecer divertido e permita testes de todo tipo. Alguns exemplos podem ser testes de Jogatina para jogar uma partida de cavillan, Atuação para entreter o grupo com alguma apresentação, Atletismo para praticar exercícios etc.

É necessário um total de 7 sucessos antes de 3 falhas contra CD 16 para superar o tédio. Após cada jogador ter feito uma ação, repita o processo até que o número de sucessos ou falhas seja alcançado, mas para tornar as coisas mais interessantes, não permita que os jogadores repitam perícias que já foram utilizadas. A critério do mestre, cada falha pode ter uma consequência negativa, como 1d6 pontos de dano devido a um machucado, para ações físicas, ou a perda de 1 PM devido à frustração e tédio, para ações mentais.

Se os personagens forem mal sucedidos e obtiverem uma falha total (ou seja, acumularem 3 falhas), suas ações perturbaram os espíritos que fazem desse templo seu local de descanso. O grupo é então atacado por dois enxames de espíritos revoltados (página 50).

PARTE 2: BRYANN & YRENE

Em que os personagens ajudam a preparar um casamento em nome dos deuses e conhecem o amor

CENA 1

A CHEGADA DOS NOIVOS

É o segundo dia em que vocês estão abrigados no templo. A tempestade agora está perigosamente próxima. O vento uiva violentamente lá fora. Isso deixa todos ainda mais surpresos quando novos viajantes chegam ao local. Trata-se de um jovem casal de humanos. O rapaz é alto, forte e usa uma barba longa, como a dos anões. A moça é pequena, magra, com cabelos negros longos e revoltos. Eles permanecem de mãos dadas o tempo todo.

"Meu nome é Bryann e essa é Yrene. Somos de um vilarejo não muito longe daqui. Viemos pedir santuário às clérigas do templo"

Assim que os novos viajantes chegam, são prontamente recebidos por Lislah. Sua mãe a encarregou do templo e ela concede santuário ao casal. Se nenhum dos personagens dos jogadores questionar os jovens, a própria clériga vai fazê-lo, perguntando o que os traz ali, na véspera de uma tempestade como aquela. Novamente, é Bryann quem responde.

"Eu sei que isso parecerá estranho... Mas, bom, eu e Yrene viemos aqui para nos casar!"

O rapaz hesita um pouco com a presença de estranhos, mas logo retoma a palavra para tentar explicar a situação.

"Nós íamos nos casar lá no vilarejo... Mas não podemos. Os clérigos de Tauron vigiam o templo local e todos os sacerdotes. O chefe deles, Mévio, é um ex-legionário. Ele e seus homens protegem todos dos saqueadores e dos monstros das montanhas, mas..."

Então a jovem, Yrene, após superar sua aparente timidez, continua a história:

"Mévio é um calhorda! Exige ouro em troca de proteção. E também impede nosso casamento... Ele tem uma fixação por Bryann... E, bom, EU não vou deixar que ele encoste no meu amado!"

Yrene então silencia, como se tivesse falado demais. Bryann olha para o chão, constrangido. Ambos parecem estar bem sem graça e nervosos.

"Sabemos que aqui se cultua Tenebra e nós não nos importamos. Ela também é uma deusa do Panteão, não é? Não temos muito dinheiro, mas podemos pagar pela cerimônia e pela ajuda de vocês. Ninguém do vilarejo precisa saber... Ninguém vai nos procurar com essa tempestade e, quando voltarmos, diremos que fomos apanhados pela nevasca e procuramos abrigo em alguma caverna."

Lislah sorri, dispensa qualquer pagamento e se prontifica a ajudar o casal. Após levá-los até sua mesa mágica, para que possam comer alguma coisa e beber algo quente, a clériga procura os personagens para conversar.

Antes disso, é possível que queiram conversar com o casal e saber mais sobre eles. Os dois não terão muito a dizer sobre si, mas outras informações estão na página 50.

Talvez os personagens tentem dissuadi-los de se casar nessas condições com argumentos razoáveis, de que eles deveriam pensar melhor. O que para sua frustração é impossível, porque Bryann e Yrene são tremendamente teimosos e obstinados, e estão convictos que precisam se casar o quanto antes!

Quando todos acabam de falar com o casal, Lislah convoca os personagens para uma conversa privada.

"Sabe, quem sou eu para negar o desejo dos corações alheios? Se esses dois querem se unir, têm a minha bênção e a da Mãe-Noite. O problema é que nunca realizei esse tipo de cerimônia antes... Vou precisar de ajuda. Tenebra sabe que esse não é o templo mais opulento de Arton, mas posso pagar pela ajuda de vocês. Gostaria apenas que me auxiliassem com os preparativos."

A clériga oferece para o grupo T$ 500 para que eles ajudem a preparar a cerimônia. No entanto, se houver um clérigo entre os personagens dos jogadores, haverá também outra proposta.

"Se bem que... Talvez eu não seja a pessoa mais adequada para realizar algo assim. Você não gostaria de conduzir os ritos do matrimônio? Tenho certeza que Tenebra não vai se importar!"

Os Artefatos (Continuação...)

A Mesa dos Santos Solares

Uma pequena mesa de ébano, que cresce com um comando e se torna uma ampla mesa de jantar redonda, capaz de acomodar até doze pessoas. Uma vez por dia, a mesa pode criar uma refeição sob efeito da magia *Abençoar Alimentos*. A mesa é capaz de ler mentes e materializa o prato favorito de cada pessoa que serve. Após a corrupção de Tenebra, no entanto, tal mordomia tem um preço — a mesa também se alimenta da essência do usuário! Uma pessoa que se alimente usando a mesa com frequência (por mais de dez dias seguidos) deve passar em um teste de Fortitude (CD 30) ou, sempre que ver, comer ou sentir o cheiro de sua comida favorita, ficará enjoado. Esse efeito é permanente. Além disso, depois desse período de dez dias, um personagem deve ter sucesso em um teste de Vontade (CD 10) a cada vez que comer da mesa ou perde permanentemente 1 ponto de Sabedoria.

Lislah irá insistir no privilégio de casar Bryann e Yrene apenas se um clérigo de Azgher estiver presente. Nesse caso, ela não fará a proposta, mas se o clérigo demonstrar interesse ou se opor ao casamento em Tenebra, ela irá desafiá-lo.

"Por que não faz melhor, então? Se acha que é um sacerdote superior, realize o matrimônio você mesmo. Não me importo! Quero apenas ajudar os dois."

Ela também terá a mesma reação caso um sacerdote de outro deus se opuser ao casamento.

Cena 2

PREPARANDO O CASAMENTO

Os preparativos do casamento consistem em uma série de testes estendidos para realizar diversas atividades, e em qualquer uma deles, é necessário obter 3 sucessos antes de 3 falhas. Cada sucesso ou falha total traz uma consequência diferente. Um personagem só pode se envolver em uma única atividade, mas uma mesma tarefa pode ser feita por vários aventureiros, todos trabalhando em conjunto para conseguir os 3 sucessos (isso não permite que um personagem se envolva em uma outra tarefa). Não importando os resultados, o casamento ocorre.

Arrumar o Salão (Atletismo CD 18) O personagem arrasta móveis, pendura decorações e faz todo tipo de trabalho braçal necessário para preparar a festa. Sucesso faz com que a disposição conveniente dos móveis sirva de proteção fácil para os noivos durante o combate final; o dado para definir se eles são feridos muda para d12 por eles conseguirem cobertura com facilidade. Falha total faz com que o templo fique uma bagunça, e durante o combate final toda a sala é considerada terreno difícil.

Decorar o Ambiente (Ofício [artesão] CD 18) Você usa de suas habilidades manuais para enfeitar o lugar, valendo-se de tecidos, arranjos florais e ajustando a iluminação com velas e tochas bem posicionadas. Sucesso deixa o ambiente bem decorado e iluminado, os enfeites não geram obstruções ou poluem a visão, permitindo que toda a beleza da cerimônia seja contemplada com facilidade. Os personagens recebem +5 em Percepção. Uma falha total significa que você exagerou: muitas cortinas e lenços esvoaçantes por todo local obstruem a visão e a iluminação precária cria muitas sombras; os inimigos estarão sob efeito de camuflagem durante todo o combate.

Preparar o Banquete (Ofício [cozinheiro] CD 18) Por mais que comida não seja necessariamente um problema, já que a mesa mágica de Keyra pode fornecer qualquer alimento, nada supera uma refeição caseira bem feita. Você se encarrega dos petiscos, do jantar e obviamente do bolo de casamento. Sucesso garante uma boa alimentação que enche todos de energia, fornecendo 10 PV temporários. Falha total significa que seus quitutes não agradaram e deixaram todos de estômago embrulhado; os personagens ficam enjoados na primeira rodada do combate contra Mévio.

Comungar com os Espíritos (Religião CD 18) Um casamento precisa de convidados; na falta de possibilidade de chamar as pessoas da vila, restam apenas os espíritos que vivem no cemitério, mas é necessário convencê-los a participar sem causarem problemas. Sucesso nesse teste consegue reunir não apenas os espíritos locais mas também fazer contato com as almas dos pais dos noivos, que poderão comparecer em espírito à cerimônia. A emoção desse reencontro toca a todos, fornecendo 5 PM temporários aos personagens. Falha total revolta os fantasmas, fazendo com que causem pequenos danos e perturbações, deixando o clima pesado. Todos os personagens ficam alquebrados.

Animar a Festa (Atuação CD 18) O personagem se encarrega do entretenimento da noite, música, dança e outras apresentações para animar a todos. Sucesso nesse teste deixa todos empolgados e motivados,

fornecendo +5 nos testes de Iniciativa do grupo. Falha total têm o efeito inverso, entedia e chateia a todos, que por estarem procurando algum tipo de distração melhor, estarão menos preparados para agir quando necessário: todos sofrem –5 na Iniciativa.

Cena 3

O Casamento

A cena final, após os testes estendidos, é a do casamento em si. O mestre deve descrevê-la buscando ao máximo incorporar elementos que os personagens criaram durante os preparativos. Se Lislah não estiver conduzindo o casamento, será preciso que o mestre imagine como é o casamento em uma fé diferente (veja o quadro "Divindades e Matrimônios" na página 48).

Se a clériga estiver realizando o casamento, ela reúne Bryann e Yrene diante de um altar improvisado e os conduz na troca de votos. O mestre pode usar a descrição a seguir, parafraseá-la ou, se preferir, criar sua própria versão de um casamento da noite.

Lislah pede que os noivos ajoelhem-se, um de frente para o outro. Faz com que ambos bebam vinho dos cálices que seguram. Então pede que os noivos deixem os cálices de lado e peguem as alianças. Bryann deve segurar a sua na mão esquerda, enquanto Yrene segura a sua na direita. Lislah então pede para que recitem os votos:

Te aceito,
meu amor,
como a noite aceita a lua,
como as trevas aceitam a bruma.
A sombra de minha sombra,
por toda a vida, além da morte.
Em nome de Tenebra.

Quando eles trocam as alianças, a clériga concede as bênçãos finais, e os noivos podem se beijar. Bryann e Yrene procuram os personagens dos jogadores, para agradecê-los.

Essa alegria, no entanto, dura pouco.

Parte 3: A Ira de Mévio

Em que os personagens comemoram e tentam evitar uma tragédia

Essa cena acontece imediatamente depois do fim da cerimônia de casamento, quando o casal acaba de trocar os votos.

Cena 1

A Comemoração

A comemoração é interrompida quando três legionários minotauros adentram o salão. Estão cobertos com trajes contra o frio, portam gládios, lanças e escudos pesados, o gélido ar das Uivantes entrando com eles.

São liderados por Mévio, o minotauro que oprime os vilarejos da região. O tirano ordenou a um clérigo de Tauron que realizasse um ritual para revelar a localização dos jovens, e então partiu imediatamente com seus soldados em direção ao cemitério.

O ex-legionário tem autoridade suficiente para prender Bryann e Yrene, assim como as clérigas do templo. Até hoje, fez vista grossa para as atividades de Keyra e Lislah, mas, agora, as sacerdotisas feriram seu orgulho e interesses. Mévio não veio para exercer a lei, nem mesmo a lei de Tauron. Ele quer sangue!

O minotauro ensandecido deseja apenas uma demonstração de força e os cadáveres daquelas que o desafiaram para serem exibidos em praça pública.

"Maldita tempestade! Perdi dois bons soldados, mas sabia que vocês estariam aqui. O sacerdote no vilarejo ouviu as blasfêmias de vocês, ecoando nos sonhos. Estou desapontado. Acharam mesmo que poderiam esconder algo de mim? Belo Bryann, porque foge? Seria tão mais fácil se aceitasse minha afeição! Mas não importa mais, se não quer ser meu, não será de ninguém! Matem todos!"

Mévio está acompanhado de seus fiéis capangas, Caius e Ticius. Além deles, Galanodel, elfo arqueiro servo de Mévio, entra furtivamente. Peça que os jogadores façam testes de Percepção opostos à Furtividade do elfo; aqueles que falharem não sabem de sua presença até que ele realize um ataque ou até serem informados por um personagem que tenha o avistado.

Enquanto os personagens estão lidando com a chegada dos três minotauros, Galanodel irá passar despercebido, procurando algum lugar do templo onde possa se posicionar e receber cobertura (atrás de uma tumba, mesa, coluna...).

Se ninguém notar o elfo, o mestre não deve descrevê-lo na cena. Ele agirá por último na ordem de Iniciativa, mas por enquanto ainda não atacará Lislah ou os heróis. Seus alvos prioritários são os noivos, que funcionarão como parceiros vulneráveis especiais (veja página 50), portanto atacará o personagem que estiver os protegendo, pois Mévio deseja sadicamente que todos os demais vejam o casal morto.

Criaturas. Mévio, Caius, Ticius e Galanodel (páginas 50 e 51).

O turno de Ticius e Caius só acontece após o de Mévio, para que o líder possa utilizar sua habilidade Falange como sua primeira ação.

Com a chegada dos minotauros, chega também o frio intenso. A tempestade do lado de fora é forte e adentra o recinto, afetando a todos. No início de cada rodada, todos os personagens sofrem 2d4 pontos de dano de frio (Fortitude CD 20 reduz à metade). Os vilões estavam preparados para viajar sofrendo as intempéries do clima e por isso ignoram esse dano. Um personagem pode anular esse efeito se deslocando até a porta (cerca de 18m do altar, ou 9m de onde Mévio começa o combate) e gastando uma ação padrão para fechá-la. Não sugira isso, deixe que os jogadores cheguem a essa conclusão sozinhos, pois a decisão de fechar ou não a porta será importante mais adiante.

Como esse é o único combate da aventura, recomenda-se que o mestre não pegue leve com os jogadores. O mestre pode ser impiedoso com os NPCs, mesmo que tenha gostado deles, deixando que os jogadores sofram as mortes dos NPCs e sejam incentivados a odiar os vilões. Isso tudo fará com que se sintam mais recompensados caso sobrevivam.

Os soldados de Mévio são leais e não podem ser convencidos a trair seu chefe. Por outro lado, o arqueiro Galanodel age apenas por medo de seu senhor e, caso Mévio morra, irá aproveitar a oportunidade para tentar fugir do templo, abandonando o combate no mesmo instante.

No início do combate, Lislah lança *Bênção* para fornecer +1 aos testes de ataque e rolagens de dano dos personagens dos jogadores. Depois disso, ela serve como uma parceira especial (veja página 51) até o fim da cena. Ela assumiu a responsabilidade pelo templo, e vai tentar invocar a ajuda de sua mãe apenas como recurso final. Se um dos personagens for reduzido a 0 PV ou menos, ela aproveitará que os minotauros estão distraídos com o grupo para fugir. Nesse ponto, o mestre pode deixar os jogadores acreditarem que ela realmente os abandonou, mas na verdade ela vai correr até a tumba de Keyra, para buscar ajuda.

Essa é a única maneira possível de fazer Keyra Céu Negro sair de sua tumba e participar do combate. Ela vai aparecer em um momento dramático, quando restar apenas um dos heróis ou um dos inimigos de pé.

A clériga então usará suas magias para afugentar os invasores.

Mévio e seus campangas não querem nada de bom.

A sala fica escura, somente aqueles com a benção de Tenebra conseguirão ver através da cortina de trevas que se forma quando Keyra chega na sala. A clériga grita, com sua voz rouca "O TEMPLO DA MÃE NOITE NÃO É LUGAR PARA INVASORES, SAIAM, OU FAREI DAS CATACUMBAS O SEU PRÓXIMO E ÚLTIMO LOCAL DE DESCANSO!" Quando sua voz cessa, figuras tremeluzem em meio às sombras: esqueletos feitos de pura energia negativa, que atacam obedecendo aos comandos da clériga. Se houver minotauros ainda vivos, ela irá atacá-los, suas mãos formando garras negras e frias, que sugam a vitalidade dos mal afortunados que se opõem a ela.

Personagens que conheçam as magias *Escuridão*, *Conjurar Mortos-vivos* ou *Toque Vampírico*, ou que passarem em um teste de Misticismo (CD 25), reconhecem as magias sendo utilizadas por Keyra.

O desfecho da aventura dependerá dos acontecimentos. Mas dificilmente será um final feliz.

EPÍLOGO

Os heróis venceram os minotauros, mas os homens de Mévio sabiam onde ele estava indo. O ex-legionário possuía amigos entre sacerdotes de Tauron, que buscarão prender todos e interrogá-los sobre o ocorrido assim que a grande tempestade de neve passar. Se isso acontecer, dificilmente o julgamento será justo.

Lislah sabe que sua vida não será mais a mesma, e que os minotauros jamais deixarão a morte de um dos seus passar em branco, mesmo se tratando de um louco sádico como Mévio. Se Bryann ou Yrene ainda estiverem vivos, se oferecerão para escoltá-los pelas Montanhas Uivantes, numa travessia longuíssima até a fronteira do Reinado, onde o casal tem a esperança de começar vida nova. Se um dos jovens recém-casados (ou os dois) tiver morrido, Lislah se apega à mesma esperança, pois ela é uma clériga de Tenebra e sabe que a morte não é definitiva. Ela guardará os corpos dos jovens e, embora não diga isso aos personagens, tentará conceder uma "segunda vida" ao casal, algum dia, longe do Império.

Os heróis são convidados pela clériga para se juntarem a ela na fuga até o Reinado. Esse é um gancho para aventuras futuras. Se preferirem ficar no Império, os personagens podem se tornar rebeldes e lutar contra a opressão dos minotauros.

Já o destino de Keyra Céu Negro dependerá dos acontecimentos no jogo. Se ela aparecer para ajudar os jogadores, viverá. Após repreender a filha, vai permanecer no templo para ludibriar os minotauros usando o *Cálice dos Contos* quando eles aparecerem, tentando ganhar tempo para Lislah fugir.

Por outro lado, se o grupo vencer os minotauros sem a ajuda de Keyra, ao procurarem pela sacerdotisa, Lislah e os personagens podem encontrá-la morta. Infelizmente, a tempestade entrando pela porta que foi escancarada pelos minotauros fez com que a temperatura do templo caísse muito. Keyra é uma trog e possui sangue frio como todo réptil. Despertar para ajudar a filha faz com que ela conjure *Suporte Ambiental* e se mantenha aquecida durante as horas seguintes, mas caso isso não tenha acontecido, ela terá entrado em torpor e morrido de hipotermia durante o sono. Isso pode ser evitado se um dos personagens tiver fechado a porta.

Esse desfecho trágico não é gratuito. Isso pode oferecer uma grande recompensa aos personagens dos jogadores, mas apenas caso o mestre se sinta seguro para introduzir esse elemento na campanha. Uma vez que Lislah agora tem certeza que deixará o templo para sempre e que sua mãe adotiva não precisará mais das relíquias, presenteará os jogadores com os artefatos mágicos que pertenciam a ela.

É tanto uma bênção quanto uma maldição. Mesmo carregados de poderes sutis, itens de tamanho poder como o *Cálice dos Contos* e a *Mesa dos Santos Solares*, na mão de heróis inexperientes, acabarão por colocá-los em problemas. Keyra Céu Negro mantinha os itens escondidos do mundo, mas na mão de aventureiros errantes, eles podem acabar atraindo a cobiça de seres bastante poderosos.

Vender os artefatos não é simples; não possuem valor comercial mensurável e levantarão suspeitas sobre sua origem. Encontrar um comprador capaz de pagar por eles pode ser um gancho para outra história. Ainda há a incógnita de onde Keyra encontrou esses itens, originalmente consagrados por Azgher.

Boatos nas Uivantes falam de um templo abandonado do Deus-Sol nas montanhas, feito de puro gelo. Que outros tesouros ele guardará?

RECOMPENSAS DA AVENTURA

Lembre-se de somar todas as recompensas e dividir pelo número de personagens jogadores.

Vencer o tédio ou os espíritos revoltados: ND 4.

Preparar o casamento: ND 2 por atividade bem-sucedida.

Sobreviver ao combate com Mévio: ND 6.

Cada noivo salvo: ND 1 por noivo.

Keyra sobreviver: ND 2.

Caso esteja usando o avanço dos personagens por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), os personagens sobem para o 5º nível ao concluir esta aventura.

DIVINDADES E MATRIMÔNIOS

Cada divindade do Panteão possui ritos específicos para celebrar casamentos e encara a união de maneira diferente. Ritos de alguns deuses são desconhecidos e quase não são praticados pela população, mas todo sacerdote do Panteão tem autoridade para realizar casamentos. Na verdade, existem várias formas de realizar a cerimônia e há votos sagrados diferentes dentro da mesma religião.

Normalmente os templos aceitam casamentos entre indivíduos de qualquer gênero ou raça. Aqui vão algumas sugestões para criar seus próprios casamentos artonianos. Como essa aventura ocorre no passado, os ritos de deuses que não fazem mais parte do Panteão estão descritos, bem como o dos deuses que os substituíram, para que possam ser usados de referência pelo mestre e jogadores em outras situações.

Aharadak. O conceito de casamento não existe na anticriação, pois todos são lefeu, todos já são unidos, mas os ritos artonianos sempre fascinaram o agora deus da Tormenta e seus devotos esforçam-se para replicar as cerimônias, mas à sua forma. Casamentos de Aharadak são versões deturpadas e aberrantes de ritos de outras religiões, muitas vezes interpretando passagens metafóricas ao pé da letra. Por exemplo, a união do casal como um só pode de fato ser um processo medonho que une a carne dos envolvidos, transformando-os em uma aberração incompreensível.

Arsenal. Pouco se sabe sobre os ritos de casamento desse infame deus da guerra, mas em geral são pouco emotivos e muito diretos. Os noivos se veem como aliados confiáveis, reconhecem a capacidade um do outro de vencer desafios e acreditam que sua união criará maiores condições de vitória, não sendo nem necessário haver um romance para tal. O clérigo por sua vez, apenas assume o papel de testemunhar e oficializar a união, declarando que os noivos estão agora casados e partirão para seu próximo objetivo.

Allihanna. A cerimônia é feita longe de povoados e é realizada debaixo de um galho de azevinho. Os noivos juram lealdade um ao outro e a seu povo. Animais aparecem para testemunhar a cerimônia e, dependendo daqueles que surgirem, isso significa um augúrio diferente a ser interpretado pelo clérigo ou druida.

Azgher. O casamento deve ser realizado durante o dia. Os noivos entram com os rostos cobertos com véu. Eles derretem as alianças de ouro e as oferecem ao Deus-Sol. Eles então retiram o véu que cobre seus rostos e exaltam a beleza do amado. Devotos que sigam as obrigações e restrições de Azgher recebem a permissão de mostrar o rosto no casamento, mas apenas para o esposo ou esposa.

Hyninn. Cada noivo deve pregar uma peça no outro com a ajuda do clérigo. Quando ambos conseguirem, devem comparecer diante do sacerdote, que irá reconhecer os noivos como iguais entre si e dignos de serem "parceiros de crime".

Kallyadranoch. Esses casamentos são rápidos e práticos, visando unir escolhidos apenas para gerar soldados que se unam às hordas do Deus dos Dragões.

Keen. São cerimônias marciais, em que os noivos se tornam aliados, tais quais soldados em um exército (um exemplo de casamento de Keen pode ser visto no romance O Crânio e o Corvo).

Khalmyr. Tudo é um contrato entre os cônjuges, similar a um casamento em cartório. A cerimônia é formal e burocrática. O sacerdote faz um interrogatório em que se certifica que todas as partes estão cientes dos termos do acordo estabelecido.

Lena. A cerimônia de Lena envolve cantigas alegres e é tradicionalmente realizada sob a luz da lua cheia (embora isso não seja uma imposição). Ela representa a passagem dos noivos para a fase adulta, quando juram gerar vida nova. Casais que não possam gerar prole fazem um voto à deusa de adotar filhos.

Lin-Wu. Embora costumeiramente envolvam arranjos florais, músicas e rituais próprios dos tamuranianos, o importante, segundo alguns sacerdotes de Lin-Wu, é que as tradições da família e do reino de cada noivo sejam respeitadas e que eles jurem ser leais e honrar um ao outro.

Marah. Muita festa. Muita música. Muita comida. Muita alegria. Os noivos dançam, trocam coroas de flores e então fazem amor. Às vezes, diante do sacerdote e dos convidados, mas isso não é realmente necessário... A igreja de Marah é conhecida por aceitar casamentos de mais de duas pessoas.

Megalokk. Casamentos do Deus dos Monstros tem um aspecto ancestral, repletos de danças cerimoniais. Os "noivos" prometem ser, na verdade, parceiros de caça. Eles selam sua união banhando-se com o sangue de uma criatura de outra espécie.

Nimb. Casamentos de Nimb são um ritual para atrair boa sorte sobre os amantes. Os ritos e a cerimônia são livres, decididos e criados pelos próprios noivos, levando em conta gostos pessoais. Detalhes nos quais os noivos discordem são decididos pelo sacerdote, aleatoriamente. Os noivos desejam que o outro seja feliz, mesmo que um dia se separem e que o outro sempre role bons dados. Ou não.

Oceano. Pouca coisa é conhecida dos casamentos de Oceano, normalmente praticados pelas raças subaquáticas. Mas os piratas têm uma versão própria, onde todos bebem rum e cantam músicas de marinheiro. Os noivos juram lealdade um ao outro, como um capitão ao seu navio. Eles untam os rostos com água salgada e então repartem seus tesouros igualmente, sob as bênçãos do deus.

Ragnar. Para que unir o que a morte irá separar? Não há casamentos de Ragnar, apenas relações de concubinato. Sacerdotes goblinoides dão bênçãos a senhores da guerra, desejando que guardem bem as almas que um dia pertencerão ao seu deus.

Sszzaas. O casamento realizado por sszzaazitas existe apenas para zombar e profanar os ritos dos outros deuses. É realizado exatamente como seria o casamento de uma divindade qualquer, com o sacerdote disfarçado de clérigo de outro deus. Mas tudo é uma farsa. Depois de terminada a cerimônia, cada noivo é seduzido por um dos convidados e manipulado para trair o outro ou quebrar seus votos e promessas.

Tanna-Toh. A cerimônia é realizada à luz de velas. Os noivos juram dizer somente a verdade. Escrevem um questionário, perguntando ao outro tudo o que desejam saber dele. Então trocam os questionários e escrevem as respostas. Depois recebem a benção do clérigo, por terem agora conhecimento maior um do outro.

Tauron. Casamentos de Tauron são austeros e solenes. O sacerdote deve determinar quem é o forte e quem é o fraco. O forte jura proteger o fraco. O fraco jura servir ao forte por toda vida. É uma cláusula pouco divulgada, mas o cônjuge que é escolhido como fraco pode desafiar o forte para um combate. Se vencer, pode inverter os papéis ou anular o casamento.

Tenebra. Uma cerimônia que representa a aceitação que Tenebra tem para todas as coisas vivas e mortas e que celebra um sentimento imortal, forte o bastante para se estender além do túmulo. O casamento em Tenebra é descrito na aventura.

Thyatis. Em tempos atuais, casamentos de Thyatis costumam ser animados com shows de fogos (feitos por magos, uma vez que pólvora é ilegal no Reinado). O clérigo faz uma profecia, determinando se o casamento será feliz ou infeliz. Na primeira hipótese, os noivos levam algum objeto que tenha significado especial, de seu passado, e o queimam juntos numa fogueira. Uma morte simbólica, para que renasçam como um só. Na segunda hipótese, o casamento é adiado. Não é o momento certo ainda, mas sempre existe uma nova chance.

Thwor. Não há casamentos como estamos acostumados entre os duyshidakk; como um povo em constante mudança, relações não costumam se estabilizar por muito tempo. Porém, isso não quer dizer que não existam cerimônias de união. Quando ocorrem, são grandes celebrações que costumam envolver toda a comunidade, com muita música, comida e até exibições de combates. Os duyshidakk acreditam que a união de um casal os aproxima dos conceitos positivos de vida, nós e continuidade no Akzath, afastando-os de conceitos negativos como morte, fim e estagnação.

Valkaria. Apesar dos casamentos entre devotos de Valkaria serem proibidos, não é incomum que o clero realize essas cerimônias. Afinal, os sacerdotes, assim como aqueles que se casam, acreditam que desafiar a líder do Panteão traria boa sorte. Os noivos trocam presentes: objetos preciosos ou com significado especial, de preferência obtidos durante uma aventura; juram conhecer novos lugares juntos; embora não façam votos de fidelidade, lutam todos os dias para conquistar o amor um do outro. Mesmo que paradoxal, desafiar a deusa é considerado a maior das ambições.

Wynna. Apenas conjuradores arcanos costumam se casar em Wynna. A cerimônia requer que cada noivo assuma respectivamente o papel de mestre e aprendiz, ensinando ao outro uma magia nova e ajudando a conjurá-la. O clérigo encerra a cerimônia dizendo que nenhuma magia é mais poderosa que o amor verdadeiro, pois o amor é a maior magia de todas.

NPCs & Criaturas

Bryann e Yrene

Os dois são pessoas simples do vilarejo, cujo único objetivo no momento é se casarem, mesmo que não possam dizer isso para ninguém. Bryann vive sozinho e é lenhador, enquanto Yrene é uma marceneira hábil, que ajuda a sustentar as tias vendendo pequenas esculturas em madeira, cadeiras e mesas. Ambos se conhecem desde a infância e perderam os pais nas Guerras Táuricas.

Parceiros Vulneráveis. Os noivos não fornecem nenhum tipo de auxílio em combate e, por serem os alvos dos minotauros, precisam ser protegidos. Como os personagens dos jogadores ainda estão no nível 4, cada personagem só pode proteger um dos noivos por vez. Sempre que o personagem que estiver com um dos noivos sofrer dano de um inimigo, deve rolar 1d4; com um resultado 1, o parceiro em questão fica ferido. Caso o jogador role um novo 1 para um parceiro que já esteja ferido, esse parceiro morre. Se não estiverem sendo protegidos, os inimigos poderão atacá-los diretamente, deixando-os feridos com um ataque, ou mortos se já estiverem feridos. Efeitos de cura podem ser usados para remover a condição ferido de um dos noivos. Um personagem pode defender seu parceiro às custas de sua própria proteção; se fizer isso, até o início de seu próximo turno sofrerá –5 na Defesa, mas se sofrer dano não precisa rolar o dado para o parceiro.

Caius & Ticius ND 2

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +1, faro
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +2, **Von** +7
Pontos de Vida 35
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Gládio +12 (1d8+5, 19/x3) e chifres +12 (1d6+5).
À Distância Azagaia +10 (1d6+5).
Falange (Movimento) Se Caius (ou Ticius) estiver usando um escudo e adjacente a um aliado com esta habilidade, ele pode formar uma falange com esse aliado. Enquanto estiverem adjacentes um ao outro, os participantes da falange recebem +2 na Defesa e em testes de resistência.

For 4, Des 0, Con 3, Int 1, Sab 0, Car 1

Equipamento Azagaia x3, escudo pesado, gládio, loriga segmentada. **Tesouro** Padrão.

Espíritos Revoltados ND 2

Esse aglomerado de fantasmas se manifesta quando seu local de descanso é perturbardo pelos vivos. Repletos de rancor pelos encarnados, essas criaturas formam um turbilhão ectoplasmático que ataca qualquer um que ainda habite o plano material.

Morto-vivo Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +5, percepção às cegas
Defesa 19, **Fort** +2, **Ref** +13, **Von** +7, incorpóreo
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q)

Enxame Os espíritos revoltados são uma aglomeração de almas que agem em conjunto. Em termos de regras, podem entrar no espaço ocupado por um personagem. No fim de seu turno, eles causam 4d6+4 pontos de dano de trevas a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. O enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.
Murmúrios do Além (Padrão) Os espíritos resmungam palavras perturbadoras para um inimigo adjacente. O sofrimento dos mortos afeta o corpo e a alma dos vivos, deixando a vítima fraca e frustrada por uma rodada (Vontade CD 16 evita).

For –, Des 4, Con 0, Int –2, Sab 2, Car –1

Tesouro Nenhum.

Galanodel ND 2

Humanoide (elfo) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +1, visão na penumbra
Defesa 16, **Fort** +2, **Ref** +13, **Von** +7
Pontos de Vida 35
Deslocamento 12m (9q)

Corpo a Corpo Adaga +7 (1d4, 19).
A Distância Arco curto +14 (1d6+5, x3).
Ataque Furtivo Uma vez por rodada, Galanodel causa +3d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.
Disparo Preciso Galanodel pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade padrão de –5 no teste de ataque e contra oponentes envolvidos na manobra agarrar com apenas 25% de chance de acertar a outra criatura.

For 0, Des 5, Con 0, Int 1, Sab 0, Car 1

Perícias Acrobacia +8, Furtividade +13, Sobrevivência +5.
Equipamento Adaga, arco curto, couro batido, flechas x20. **Tesouro** Metade.

KEYRA CÉU NEGRO

Keyra é uma figura misteriosa, estranhamente alta para uma humana, de costas muito encurvadas e sempre envolta por roupas pesadas e um véu branco-encardido. É, na verdade, uma troglodita, vinda de cavernas nas profundezas das Montanhas Uivantes.

Ela pertenceu a uma horda de monstros subterrâneos, atuando em suas fileiras como simples curandeira. Após uma grande batalha, Keyra passou a vagar pelas montanhas, usando o poder de estranhos artefatos que havia pilhado — o Cálice dos Contos e a Mesa dos Santos Solares — para sobreviver. Encontrou uma menina abandonada em suas andanças, a quem adotou, batizando-a de Lislah, e seguiu sua jornada sem rumo. Keyra acabou se mudando com a filha adotiva para a fronteira de Tollon, tomando como residência um cemitério abandonado nas montanhas. Lá, fez o que muitos achavam impossível: acalmou os espíritos dos colonos mortos, ensinando-os a entenderem a bênção da segunda vida dada por Tenebra.

Keyra é vista por muitos como a "bruxa" local e, embora temida, é respeitada. Vive num mausoléu, que reformou como templo. Jamais recusa santuário a nenhum viajante, mas sempre toma suas precauções...

LISLAH CÉU NEGRO

Anos atrás, uma criança foi deixada nas montanhas para morrer no frio e na neve. Encontrada por Keyra Céu Negro, ela sobreviveu e foi batizada de Lislah. Criada pela mãe adotiva no Cemitério dos Colonos, Lislah tornou-se uma clériga de Tenebra e mostra surpreendente inteligência e ótimo trato ao lidar com viajantes — afinal, mesmo isolada, sempre teve companhia: os inúmeros espíritos do cemitério, com quem diz conversar desde criança!

Lislah tem baixa estatura e é muito magra. Quando não está usando véu e máscara para se proteger da luz do dia, revela cabelos escuros e pele branca, como alguns povos que habitam as Montanhas Uivantes.

Rebelde, Lislah sempre tenta ajudar mulheres, fugitivos e viajantes que visitam o templo de Tenebra, mesmo que isso possa contrariar as ordens de sua mãe. Ela sonha em conhecer Arton e se tornar uma aventureira, protegendo aqueles que vagam na noite e levando a eles a bênção da deusa. Contudo, sabe que ainda não pode deixar o templo. Sua mãe precisa dela.

Essa é uma decisão que toma não por um sentimento de dever, mas por amor.

Nova Arma: Gládio

Uma espada de lâmina curta, mas pesada, e sem guarda. O gládio tem uma ponta muito afiada, capaz de infligir ferimentos precisos e letais. É uma das armas padrão dos legionários do Império de Tauron.

Arma Marcial de Uma Mão • T$ 12 • Dano 1d6 • Crítico 19/x3 • 1 espaço • Perfuração

Parceira Iniciante. Lislah pode curar os aventureiros. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação livre para pedir que Lislah cure um alvo em alcance curto, o que ela faz sem hesitar, recuperando 1d6+1 PV. Ela não conta no limite de parceiros dos personagens.

MÉVIO — ND 3

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +1, faro
Defesa 21, **Fort** +15, **Ref** +4, **Von** +9
Pontos de Vida 105
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Gládio +14 (1d8+6, 19/x3) e chifres +14 (1d6+6).
À Distância Azagaia +12 (1d6+6).
Comandar (Movimento) Mévio grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.
Falange (Movimento) Se Mévio estiver usando um escudo e adjacente a um aliado com esta habilidade, ele pode formar uma falange com esse aliado. Enquanto estiverem adjacentes um ao outro, os participantes da falange recebem +2 na Defesa e em testes de resistência.
Líder de Falange Enquanto Mévio estiver participando de uma falange, todos os integrantes da falange recebem +2 em jogadas de ataque.
Parede de Escudos (Reação) Uma vez por rodada, quando um inimigo se move para ficar adjacente a um personagem em uma falange da qual Mévio faça parte, Mévio pode realizar um ataque corpo a corpo contra esse inimigo ou ordenar que um dos integrantes da falange o faça.

For 6, Des 0, Con 3, Int 1, Sab 0, Car 1

Perícias Guerra +4, Intimidação +4, Nobreza +4.
Equipamento Azagaia x3, couraça do comando, escudo pesado, gládio. **Tesouro** Padrão.

AVENTURA TRÊS

O Covil do Terceiro

Kallyadranoch voltou. E seu retorno ameaça Arton de formas que muitos nem suspeitam. Dragões? Por incrível que pareça, são o menor dos problemas. Dragões existem desde sempre, supremos e majestosos, queimando com sua própria magia elemental. Sua força nunca dependeu dos deuses. Para a maioria dos dragões, a volta de Kally não significou quase nada. Alguns nem mesmo notaram.

O verdadeiro perigo é oferecido, justamente, pelos outros. Por todos aqueles que cobiçam o grande poder dos dragões. Porque a volta de Kally ao Panteão oferece um caminho claro para alcançar esse poder.

Um caminho que só pode ser percorrido ao custo de sangue, sofrimento e tirania.

O Covil do Terceiro é uma pequena aventura com bastante ação e exploração de masmorras, projetada para quatro personagens de 5° nível, que deverão chegar ao 7° nível no final da aventura (mas pode ser ajustada; veja a caixa de texto "Equilíbrio", na página 5, para mais detalhes). Em média, leva de duas a três sessões para ser completada. O grupo de aventureiros pode conter os mais diversos heróis possíveis, inclusive devotos de Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, que não vê qualquer problema quando seus servos duelam. Entretanto, nosso conselho é que o mestre não aceite essa opção, pelo menos por enquanto: será mais interessante se os personagens não tiverem contato, ainda, com os poderes do inimigo.

Resumo da Aventura

Uma pequena vila nos ermos não acolhe bem visitantes. A razão é simples: uma cruel tirana reina com mão de aço, cobrando em sangue seu tributo. Entretanto, é ela mesmo o mal maior que assola essa região?

O Covil do Terceiro é dividida em três partes. Na primeira, os personagens a caminho de Hessanbluff são emboscados por kobolds que logo se dispersam. Chegando ao vilarejo, os aventureiros têm uma recepção gélida. Sem muita escolha, abrigam-se na taverna Martelo de Khalmyr, onde conhecem Talanya, uma jovem que trabalha ali, e Korvarimm, cozinheiro e dono do lugar. Durante a noite, são acordados por um grito — Talanya parece indefesa contra um fantasma, mas isso não passa de uma ilusão para dissuadir os aventureiros. Depois da farsa descoberta, Korvarimm conta-lhes a verdade sobre a vila e a Mulher-Dragão que tem dominado o lugar — e cabe aos aventureiros salvar a vila de Enora.

A parte dois acontece na Floresta dos Kobolds, que fica a caminho do Covil da Mulher Dragão. Esse local é cheio de encontros distintos, que refletem não só o domínio de Enora como as outras forças existentes em Arton.

A parte três é uma exploração de masmorra dentro do Covil do Dragão que culmina na batalha com a própria clériga. Derrotando a vilã, seus tesouros ficam livres para serem reclamados pelos aventureiros, e a influência dracônica causada na região finalmente cessa.

INTRODUÇÃO

Hessanbluff é uma vila como incontáveis outras no sudoeste de Arton — mais exatamente, em algum ponto do Império de Tauron. Distante mais de uma semana da cidade mais próxima, não é mencionada em quase nenhum mapa, e vive da agricultura e pecuária locais. Mesmo anos após a conquista dos reinos pelos minotauros, nunca foi visitada por um legionário sequer.

Poucos anos antes, a região era dominada por Corieth, o dragão. Como outras de seu tipo, a fera cobrava tributo de Hessanbluff e comunidades vizinhas. Até que, em certa ocasião, aventureiros passaram por ali. Ouviram falar sobre o monstro e saíram em seu encalço. Mataram o dragão. Então partiram vitoriosos, satisfeitos por libertar aquele povo inocente de sua tirania.

Ou assim pensaram. Aventureiros raramente ponderam sobre as implicações de suas batalhas a longo prazo. As notícias se espalharam. Bandidos e monstros, que antes temiam invadir o território da fera alada, agora estavam livres para caçar e saquear.

Poucos meses após a morte do dragão, Hessanbluff foi pilhada por hobgoblins. Roubaram o que puderam e partiram, deixando um rastro de corpos. Entre eles, os pais de uma menina chamada Enora.

Criada por um clérigo de Khalmyr não muito afetuoso, Enora cresceu amarga e ressentida. Entre dentes cerrados, rosnava: "Se Corieth estivesse vivo, eu ainda teria pai e mãe". A cada vez que dizia isso, era punida pelo clérigo ou zombada pelas outras crianças — "mulher-dragão" foi apenas um dos apelidos humilhantes que carregou até a adolescência.

Certa noite, no limite do desespero, Enora vagou sem rumo pela floresta. Por sorte ou destino, alcançou o antigo covil do dragão. Seu tesouro havia sido levado pelos aventureiros, até mesmo a carcaça morta esfolada de seu couro. Sobre os ossos, ela implorou aos deuses por justiça e vingança.

Kallyadranoch ouviu. Ofereceu a ela poder para proteger e — mais importante — governar sua gente, como o dragão antes dela.

Enora aceitou o acordo. Fez do covil um templo em homenagem a Kally. Agora dominando magia divina, retornou a Hessanbluff levando as exigências de seu patrono. Sem tesouros que pudessem agradar ao Deus dos Dragões, os aldeões teriam que oferecer outros em sacrifício.

ENVOLVENDO OS HERÓIS

Covil do Terceiro é uma aventura pensada para grupos de aventureiros já com certa experiência, que podem ou não se conhecer e que já passaram por algumas aventuras. Abaixo, listamos alguns ganchos que podem ser utilizados para encaminhar os personagens para a trama. O mestre pode escolher o que for mais conveniente ou criar um novo.

• Um amigo ou parente de um dos habitantes de Hessanbluff está preocupado com os anos sem notícias, mas a região em volta é perigosa para mensageiros. Ele pede aos aventureiros que visitem a vila e verifiquem se tudo está bem.

• Rumores sobre um dragão ameaçando povoados alcançam os aventureiros. No entanto, as histórias são antigas; chegando a Hessanbluff, ficam sabendo que Corieth foi morto há anos.

• Após um rápido combate contra um bando de hobgoblins, os heróis vasculham suas bolsas e encontram objetos pessoais dos habitantes de Hessanbluff. São itens comuns, mas de evidente valor sentimental, como medalhas, pingentes, símbolos sagrados, porta-retratos e até um diário (com pistas sobre a localização da vila).

• Um oficial do Império de Tauron foi informado recentemente sobre a existência de Hessanbluff, mas não tem soldados suficientes para vistoriar o lugar. Ele contrata os aventureiros para inspecionar a vila e retornar com um relatório.

• Um conjurador divino no grupo recebe, em sonho, instruções de sua divindade para ajudar Hessanbluff (ou para destruir um devoto de Kally, conforme os objetivos do deus).

PARTE 1: O POVOADO

Em que os personagens sofrem uma emboscada e conhecem o Martelo de Khalmyr

CENA 1

A EMBOSCADA

Viajando rumo a Hessanbluff, os aventureiros passam por trilhas muito pouco usadas. A região é montanhosa, mas sem escaladas íngremes, e facilmente percorrida a pé ou a cavalo. No entanto, numerosos desfiladeiros e passagens estreitas proporcionam pontos de emboscada.

O caminho é estreito, pedregoso, claramente um antigo leito de rio. Velhas árvores quebradas denunciam a ocasional passagem de torrentes — em época de chuvas, a água devia correr viva e forte. Agora, contudo, serve apenas como trilha seca e acidentada.

Muitas rochas à volta. O silêncio é total, até que o súbito som da queda de um pedregulho atinge os ouvidos dos mais atentos entre vocês. Levando o olhar até a origem, percebem uma pequena forma escamosa tentando manter-se oculta. Um exame mais atento revela várias outras criaturas à volta.

É uma emboscada! Os monstros emergem de seus esconderijos, latindo algo em seu estranho idioma, enquanto giram as fundas para atacar.

Exija de cada jogador um teste de Percepção (CD 15). Aqueles bem-sucedidos percebem a presença de pequenos monstros escondidos entre as rochas, prontos para atacar. Personagens mal sucedidos são surpreendidos (ficam desprevenidos e não podem fazer ações.)

CRIATURAS. Kobolds patrulheiros x8 (página 68).

Os kobolds evitam se aproximar, atacando à distância com suas fundas. Eles usam as rochas altas para ganhar benefícios de terreno elevado e cobertura (recebem +2 em testes de ataque e +5 na Defesa). Alcançar um deles para lutar em corpo a corpo (e também negar a cobertura) exige uma ação de movimento e um sucesso em um teste de Atletismo (CD 10). Falha não resulta em queda, mas evita que o kobold seja alcançado. Deve-se fazer um teste separado para chegar em cada kobold.

Os personagens têm direito a um teste de Conhecimento (CD 15), se passarem conseguem entender os latidos dos kobolds: *"Tesouro para Kally! Tesouro para Kally!"*

Se metade dos kobolds for derrotada, o restante foge, correndo para direções diferentes.

Apesar das condições adversas, este não deve ser um combate difícil para os aventureiros. O encontro tem três propósitos: um pouco de ação logo no início, para compensar os momentos de investigação a seguir; alertar os jogadores sobre a presença de kobolds na região; e alertar a vilã sobre os aventureiros, quando seus servos sobreviventes retornarem com as notícias.

CENA 2

HESSANBLUFF

Menos de uma hora após a emboscada dos kobolds, os aventureiros já podem ver uma vila ao longe.

Hessanbluff parece um povoado pequeno, não atingindo uma centena de habitações, e reunindo não mais de 400 pessoas. Comunidades como esta são as mais numerosas e comuns em Arton; metrópoles apinhadas como Valkaria e Vectora são exceção, não a regra.

A chegada dos viajantes logo convida olhares. Aventureiros sempre despertam curiosidade por onde passam — são alvo de assombro e encanto das pessoas comuns. Mas aqui as pessoas parecem particularmente tímidas. Vozes silenciam. Portas e janelas são fechadas. Crianças são levadas para dentro. Olhares diretos são evitados.

O único lugar razoavelmente convidativo parece ser uma pequena taverna...

INVESTIGANDO A VILA

Não há muito a fazer em Hessanbluff, além de perguntas. Até o anoitecer, os jogadores que desejarem podem rolar um único teste de Diplomacia ou Investigação.

As chances de descobrir qualquer coisa sobre Enora e seu culto são ínfimas — o povo tem motivos para manter segredo. O uso de Intimidação não é possível, pois os locais temem a mulher-dragão mais que qualquer recém-chegado.

Os custos em tibares representam pequenos favores e agrados para tentar fazer o povo falar, como

pagar uma bebida ou algo do tipo, embora o povoado passe por um período de pobreza, todos temem revelar seus segredos a forasteiros.

Peça que apenas um jogador faça o teste (os outros podem prestar ajuda), compare o resultado com as CDs a seguir e sorteie qual informação foi obtida dentre todas em que o teste superou a CD. Isso pode fazer com que mesmo um resultado alto não diga muito, mas não se preocupe, a intenção é apenas demonstrar que os moradores são muito relutantes em falar com desconhecidos, o restante das informações será fornecido mais à frente na aventura.

• **CD 10, T$ 1D4.** Hessanbluff vive de agricultura, pecuária e artesanato próprios, além de caça e pesca nas proximidades. Às vezes faz comércio com comunidades da região, mas mesmo a aldeia mais próxima fica a quase uma semana de viagem. Por isso é raro que a aldeia receba visitantes ou qualquer notícia recente sobre o mundo lá fora; quase ninguém aqui ouviu falar sobre as Guerras Táuricas ou o Império de Tauron, por exemplo.

• **CD 12, T$ 1D6.** A aldeia não tem clérigos. Há um antigo templo de Khalmyr no centro da vila, mas o clérigo morreu há tempos, sem deixar nenhum substituto. O templo está agora abandonado.

• **CD 14, T$ 1D8.** O lugar foi recentemente saqueado por hobgoblins. Praticamente não há joias, gemas, peças de arte e muito menos itens mágicos no povoado inteiro. Mesmo moedas de cobre são raras — o comércio local é baseado em troca.

• **CD 16, T$ 1D10.** Kobolds são um problema persistente na região. Os aldeões acham que eles nasceram dos restos do dragão e se multiplicaram. Eles são outro motivo para que ninguém se afaste muito da aldeia.

• **CD 18, T$ 1D12.** A aldeia não tem chefe ou prefeito — basicamente, cada um cuida de seus próprios assuntos. Quando os aldeões acham que existe um problema, reúnem um conselho de cidadãos na taverna O Martelo de Khalmyr. o cozinheiro anão Korvarimm é aquilo que a aldeia tem de mais parecido com um chefe.

• **CD 20, T$ 3D6.** Anos atrás, a região era dominada por Corieth, um dragão que exigia tributo de todas as comunidades próximas. Um antigo grupo de aventureiros passou por aqui, caçou e matou a fera. Desde então a aldeia está livre da tirania, mas agora monstros menores como kobolds, gnolls e goblinoides fazem saques ocasionais.

Cena 3

O Martelo de Khalmyr

O Martelo de Khalmyr é a única taverna e estalagem no povoado (o que levanta perguntas sobre a necessidade de um nome para o lugar).

A inocente Talanya

Embora a taverna seja um passo seguinte óbvio, é bem possível que os jogadores tenham outras ideias e decidam vasculhar as vizinhanças (veja Investigando a Vila, anteriormente), mas não há realmente muito a descobrir. As pessoas evitam os recém-chegados, resmungando coisas como "estou ocupado" ou "deixe-me em paz" antes de fechar a porta, sumir na esquina ou ganhar súbito interesse pelas próprias unhas. Além disso, não há outro lugar no povoado onde os heróis possam descansar e dormir: cedo ou tarde devem procurar a taverna.

O nome "Martelo de Khalmyr" está gravado em uma pequena placa de aço, pendurada um tanto precariamente acima da porta; se cair na cabeça de alguém, causará 1d4 pontos de dano de impacto. (Não, não imaginamos nenhum evento especial que faça a placa cair, mas é bem possível que os jogadores causem algum.)

Por dentro, o lugar é pouco mais que um salão comunal com mesas e bancos rústicos, além de um fogareiro no centro para noites mais frias. Uma escada leva ao andar superior e aos quartos, enquanto uma porta ao fundo parece levar à cozinha. Não há outros clientes. Uma jovem, de óculos e estranhamente bem vestida para a simplicidade do lugar, vem recebê-los.

A jovem, de nome Talanya, parece ser uma das poucas pessoas em sua faixa etária

(jovem adulta) no povoado, enquanto quase todos os demais são crianças, adultos maduros ou idosos. Exija dos jogadores um teste de Intuição (CD 15) para notar.

Talanya se apresenta, e se esforça em parecer gentil enquanto descreve o cardápio (quase nada além de cerveja, pão, queijo e carne assada) e anota os pedidos. É bem surpreendente que, em um povoado tão pequeno e sem clérigos de Tanna-Toh, ela saiba ler e escrever. Caso os jogadores façam alguma pergunta, ela começa a responder — mas é interrompida por uma voz de trovão que vem da cozinha: *"Chega de conversa fiada e volte a trabalhar!"*

Talanya se desculpa e corre para a cozinha, voltando logo com os pedidos. Ela permanece à disposição, mas sempre que alguém pergunta algo, o trovejar se repete: *"Vai ficar aí de conversa de novo?"*

Quem protesta é Korvarimm, anão cozinheiro e dono do lugar. Embora inconformado com os problemas do povoado, ele não está propenso a falar deles com forasteiros, e nem a deixar que Talanya o faça.

Se os aventureiros exigirem conversar com o anão, incomodarem Talanya ou criarem algum tipo de problema, Korvarimm surge à porta empunhando um martelo de bater carne muito ameaçador.

O anão pode parecer perigoso, mas não faz nada além de rosnar e brandir o martelo — ele não é adversário para um grupo de aventureiros. Apesar do tratamento rude, é extremamente protetor com Talanya (seus protestos de "vá trabalhar" são, na verdade, para tentar afastá-la dos forasteiros).

Korvarimm não revela qualquer coisa sobre a mulher-dragão, nem deixa que Talanya fale. Não permita testes, o anão é teimoso demais e não vai ceder, mas não se preocupe com isso, as informações serão dadas mais adiante.

Ele, entretanto, não recusa hóspedes para passar a noite.

Cena 4

O Ataque do Fantasma

A estalagem é realmente modesta. No andar superior, um corredor tem portas para três quartos, sendo dois individuais e um quarto coletivo com várias camas (suficientes para todos os personagens). Camas e baús para pertences são a única mobília, além de lampiões. Apesar de simples, a estalagem é aconchegante e bem cuidada, e oferece acomodações confortáveis pelo preço normal: T$ 4 por pessoa para uma recuperação de PV e PM igual a duas vezes o nível dos personagens.

No meio da noite, alguns de vocês são despertados por um grito. Parece a voz de Talanya, vinda do corredor.

Ouvir o grito não requer testes. Quando os jogadores forem investigar, leia:

No corredor, diante da escada que leva ao andar inferior, uma figura fantasmagórica aguarda por vocês. Luminosa, translúcida, obviamente sobrenatural. Tem vestimentas de clérigo. Não se pode ver o rosto, oculto sob um capuz. Logo atrás, nas escadas, está a assustada Talanya.

A figura não emite qualquer som. Apenas aponta para vocês, acusadora, enquanto empunha a maça em tom de ameaça. Faz menção de atacar.

A cena *não* é o que parece. Em uma ingênua tentativa de assustar os heróis para fazê-los fugir do povoado, Talanya conjurou uma magia *Criar Ilusão*. Escolheu a aparência do clérigo que habitava esta cidade antes de ser morto por Enora, imaginando que o respeito ou temor pelos deuses faria os forasteiros saírem em paz. (Não, ela não conhece aventureiros muito bem...)

Criar Ilusão normalmente permite um teste de Vontade para desacreditar — mas, neste caso, as circunstâncias do ambiente e o fato de os aventureiros terem recém acordado permite que o mestre ignore essa regra. Além disso, fantasmas são transparentes e intangíveis, então não há motivo imediato para suspeitar de uma ilusão.

Peça que os jogadores rolem iniciativa e pergunte o que eles fazem; se decidirem atacar apenas descreva os ataques como ineficazes. Se quiserem investigar melhor, ou só não souberem o que fazer, você pode pedir alguns testes:

• **Misticismo (CD 15).** Magias, que deveriam afetar até criaturas incorpóreas, não estão funcionando.

• **Religião (CD 15).** O fantasma traz o símbolo sagrado de Khalmyr. Ele não devia estar atacando sem motivo.

• **Misticismo ou Religião (CD 17).** O fantasma não é afetado por energia positiva, ou qualquer habilidade que normalmente funcionaria contra mortos-vivos.

• **Misticismo ou Intuição (CD 20).** Talanya observa o fantasma com atenção, mas não parece realmente assustada, apenas preocupada (na verdade, ela está concentrada para manter a magia).

Independente do que aconteça, após duas rodadas, o barulho chama a atenção de Korvarimm, que surge irritado e surpreende Talanya, que acaba dissipando a magia pelo susto que recebe (ela esperava que o sono do patrão fosse mais pesado e tem medo de se meter em apuros).

A jovem cai em prantos, jurando estar arrependida e implorando o perdão dos heróis. Agora, mesmo zangado, Korvarimm entende que não há mais como esconder o segredo do povoado. Ele promete explicar tudo pela manhã, alegando que todos merecem descanso (e fica

muito irritado caso alguém questione sua promessa). Apesar da interrupção, essa cena não atrapalha o descanso dos personagens, que podem voltar a dormir normalmente e se recuperar para o dia seguinte.

Cena 5

Sobre a Mulher-Dragão

Não é relevante se os aventureiros exigem saber tudo agora ou se aceitam ouvir a história na manhã seguinte. Após uma noite de sono, contudo, o anão estará (um pouco) menos rabugento. Talanya quase não fala, mantendo os olhos baixos, envergonhada.

Korvarimm conta aos heróis tudo sobre Enora, a Mulher-Dragão — desde sua infância difícil até o pacto com Kallyadranoch e o atual domínio sobre o povoado. Leia e interprete para os jogadores o trecho "Introdução".

O anão também revela outras informações sobre o povoado e a região. Isso inclui todo o conteúdo da seção Investigando a Vila, sem a necessidade de testes ou Tibares.

Eis algumas perguntas específicas que os jogadores podem fazer:

• Quem é Kallyadranoch?

"O antigo Deus dos Dragões. Ele havia sido castigado pelo grande Khalmyr, mas parece que agora voltou. Não entendo muito de assuntos dos deuses. Pergunte a um clérigo, oras!"

De fato, um teste de Religião (CD 15) revela a história de Kally (veja no final da aventura).

• Talanya, como conseguiu conjurar uma ilusão? Você é feiticeira?

"Oh, não! Não é nada disso! Eu gosto de ler, leio tudo que consigo encontrar. Um dia, achei um pergaminho mágico no porão. Pode ter sido esquecido por um antigo hóspede. Conjurei a ilusão a partir dele."

• Então essa clériga é mesmo forte?

"Uma vez, quando veio ao povoado e foi desafiada, atravessou o infeliz com uma lança. Ela também comanda os malditos kobolds — eles parecem surgir do nada quando ela está perto. Isso já basta para intimidar os covardes que vivem aqui! Mas quem sabe que outros poderes Kally concede em troca de cada oferenda?"

• Alguém aqui sabe lutar?

"Ninguém. Havia um clérigo de Khalmyr, mas Enora o escolheu como sua primeira vítima de sacrifício. Nenhuma surpresa, já que Khalmyr e Kally não são melhores amigos. De qualquer forma, eu e meu martelo somos o melhor que este lugar tem. E preciso admitir, não é muita coisa."

• Talanya, por que você parece ser a única jovem no povoado?

"Enora era maltratada pelas outras crianças. Guardou raiva daqueles tempos. Agora, por vingança, ela exigiu essas pessoas como vítimas. Mas eu... Eu nunca caçoei dela. Tentei ser sua amiga. Talvez ela ainda se lembre. Talvez por isso nunca tenha me oferecido a Kally. Não sei..."

• Então venha conosco, para convencê-la a desistir do mal.

Korvarimm, furioso, martelo em punho: "Só pode estar brincando, certo?!"

• Onde está Enora? Como chegamos até ela?

"Ela vive no antigo covil do dragão, em uma caverna não muito longe daqui. Para chegar lá, precisam atravessar a Floresta dos Kobolds. Lugar bem perigoso, cheio de monstros."

Esse sangue é de um bife, certo? Certo?

• Você pode nos pagar?

"Hmpf! São todos iguais, não passam de mercenários! Esqueçam! O povoado não tem mais qualquer tesouro — os hobgoblins levaram quase tudo, e Enora tomou o resto. Podem ficar com o que encontrarem no covil."

• Você pode nos acompanhar?

"Bah! Não sou guerreiro, não sou herói. Sou cozinheiro! Mal consigo evitar que alguma coisa aconteça com a menina aqui. Não, eu não pretendo me arriscar!"

• Nesse caso, tem algo para nos ajudar nesta empreitada?

"Hmpf! Então vão mesmo caçar a bruxa, não é? Já que não posso ir com vocês, pelo menos quero estar em espírito."

O anão oferece aos aventureiros um perfumado cozido de cogumelos com ingredientes que ele estava guardando para um momento especial — trata-se de um prato típico da culinária anã que fornece, por um dia, 5 PV temporários e +1 em testes de resistência. Se houver um anão no grupo, Korvarimm também oferece seu estimado martelo de bater carne (trate como um martelo de guerra certeiro) em troca da promessa solene, em nome de Heredrimm, de livrar esta terra da mulher-dragão.

Os personagens não recebem XP nem sobem de nível (caso você esteja usando avanço por marcos) ao final da Parte 1. Todas as recompensas de experiência ou avanço de nível serão recebidas ao final da Parte 2.

Parte 2: Rumo ao Covil

Em que os personagens se embrenham rumo ao perigo e enfrentam ameaças inesperadas

Após os eventos da parte anterior, os aventureiros sabem sobre Enora e como chegar a seu esconderijo. Os jogadores podem levar o tempo que quiserem para se preparar. É importante lembrar que os vilões não ficam parados esperando os heróis e a situação pode complicar se demorarem demais (veja quadro "Patrulha Kobold" na página 62).

Cena 1

O Covil

O covil é próximo de Hessanbluff, a menos de um dia de caminhada. No entanto, a área florestal no caminho — chamada pelos locais, sem muita imaginação, de "Floresta dos Kobolds" — é de travessia difícil. Mata fechada, sem trilhas, quase nunca visitada pelos aldeões.

Alcançar a borda da floresta leva uma hora, através de campo aberto, sem perigo. Atravessá-la e chegar ao covil exige testes de Sobrevivência (CD 20). Cada teste representa uma hora de caminhada. Peça que os jogadores definam quem vai liderar o teste, o restante pode fazer testes para prestar ajuda. Em caso de falha, os aventureiros pegaram caminhos errados ou andaram em círculos. O grupo consegue encontrar o covil após quatro sucessos, independente do número de falhas (lembrando que cada falha acrescenta uma hora ao tempo de viagem).

Além disso, após cada teste, role um encontro na Tabela 3-1: Encontros Rumo ao Covil. Se os personagens estiverem viajando durante a noite, a escuridão fornece camuflagem a todas as criaturas. Se um resultado repetido for rolado, use o evento Armadilha Kobold.

Tabela 3-1: Encontros Rumo ao Covil

d12	Encontro
1-2	Patrulha Kobold
3	Elfo Foragido
4	Legionários Perdidos
5	Árvore da Tormenta
6	Ogro Esqueleto
7	Herança Dracônica
8	Legionários Mortos
9	Qareen em perigo
10-12	Armadilha Kobold

1-2. Patrulha Kobold

Pequenos grupos de kobolds a serviço de Enora patrulham regularmente a floresta, mesmo durante o dia. O grupo é formado por oito kobolds patrulheiros e um cão de Kally (página 66), uma fera nascida de lobos normais, mas afetada pela essência dracônica na região.

3. Elfo Foragido

Juarlladann (página 68), elfo foragido, fez desta floresta seu esconderijo. Existe uma recompensa de T$ 300, oferecida pelo Império de Tauron, por sua captura com vida — lembrar-se deste fato exige um teste de Nobreza (CD 20).

Juarlladann conhece o terreno e vive atento aos kobolds, bem como a quaisquer forasteiros. Ele está muito bem escondido nas copas das árvores (um teste de Percepção oposto à Furtividade do elfo permite percebê-lo), e está no limite do alcance de seu arco (médio, ou seja, 30m).

Sua reação ao grupo depende inteiramente das raças que o compõem: se houver um ou mais minotauros, Juarlladann ataca sem hesitação, aproveitando o elemento surpresa (mas não vai perseguir o grupo caso decidam fugir). Se houver elfos ou hynne, ele anuncia sua presença amistosamente, e pode até indicar direções (+2 nos próximos testes de Sobrevivência para cruzar a floresta), ou oferecer um bocado de suas ervas curativas (considere um uso do poder para cada personagem no grupo, curando 6d6 PVs ou removendo uma condição envenenado) mas não aceita juntar-se ao grupo.

Se não houver minotauros, elfos ou hynne no grupo, Juarlladann mantém-se escondido; reage apenas se descoberto ou atacado. Entretanto, ele interrompe o ataque caso o mal entendido seja esclarecido e os personagens não o ataquem. Se não houver combate, ele indica um de seus acampamentos antigos, na orla da floresta, onde o grupo poderá descansar ao se aproximar do Covil.

4. Legionários Perdidos

Os guerreiros minotauros Fannius e Pinarius (página 67) são legionários do Império, últimos sobreviventes de uma unidade dizimada por guerrilheiros do Reinado longe daqui. Há semanas eles tentam alcançar a civilização. Sem muito treino de sobrevivência em áreas selvagens, estão claramente cansados, feridos e famintos (sofrendo a condição fatigado, já contabilizada em suas fichas).

Orgulhosos, os minotauros não pedem ajuda — mas também não recusam nenhuma oferta. Em troca de água, comida e indicações para sair da floresta, eles oferecem 30 tibares que carregam consigo.

A decisão de ajudar os minotauros, deixar que sofram seu destino, ou mesmo atacá-los depende inteiramente dos aventureiros e suas convicções com relação ao Império de Tauron. Um bom argumento (um teste de Diplomacia oposto à Vontade dos minotauros) pode até mesmo convencê-los a acompanhar o grupo e enfrentar Enora ao lado dos heróis. Se isso acontecer, cada um é considerado um parceiro fortão ou guardião iniciante, à escolha dos jogadores. Trocar o tipo de bônus que eles fornecem é uma ação de movimento.

5. Árvore da Tormenta

A Tormenta espreita este mundo, sua ameaça sendo lembrada mesmo nos lugares e momentos mais inesperados.

Tempos atrás, um lefeu — possivelmente conjurado por cultistas — escapou de seus "mestres" e escondeu-se nesta floresta. O dragão que aqui vivia, em defesa de seu território, encontrou e despedaçou o monstro. No entanto, mesmo morto, sua presença antinatural infectou o lugar e uma árvore macabra cresceu sobre a carcaça.

A árvore de casca segmentada lembra uma imensa centopeia rubra, com numerosas pernas curtas aflorando do tronco, em movimento constante. Dúzias de olhos acompanham o movimento de qualquer criatura próxima.

Caso alguém entre em alcance curto da árvore, ela dispara quatro espinhos envenenados em alvos em alcance curto. Cada espinho causa a perda de 1d12 pontos de vida por veneno e deixa a vítima fraca (Fortitude CD 20 reduz a perda à metade e evita a condição).

A árvore aberrante tem Defesa 8, RD 5 e 60 pontos de vida. No entanto, se for destruída, crescerá de novo em poucas semanas. A única forma de impedir isso é purificando a área com a magia *Consagrar*.

6. Ogro Esqueleto

O dragão que habitava esta terra, extremamente territorial, dizimava quaisquer feras e monstros que ousavam aparecer. Incluindo um grande ogro, cujo esqueleto repousa sentado junto a uma árvore, a mão imensa ainda sobre seu tacape.

O gigante bruto, no entanto, não encontrou seus deuses. Assim que os aventureiros chegam perto, o ogro esqueleto (página 69) se ergue para atacar.

A árvore da Tormenta é a única que a gente torce para alguém cortar

Patrulha Kobold

A passagem por Hessanbluff é quase puramente investigativa. Aqui é onde os heróis são informados, na taverna O Martelo de Khalmyr, sobre a ameaça da mulher-dragão e como encontrá-la. Não há muita ação nesta parte da aventura.

No entanto, é verdade que Enora manda patrulhas regulares de kobolds inspecionarem o povoado — especialmente para alertá-la quanto a uma possível fuga de moradores ou presença de estranhos. Caso os jogadores demorem demais para irem ao covil, o mestre pode rolar 1d6, em um resultado 6 essa inspeção ocorre. Repita o teste a cada dia, adicionando um bônus cumulativo de +1 para cada dia que se passou desde que os personagens chegaram à vila; qualquer resultado 6 ou mais resulta em uma patrulha.

Use este recurso, também, caso os personagens não descubram nada na taverna (ou caso nem passem por lá).

Assim que o sol se põe, um pequeno grupo de kobolds patrulheiros (1d6+4, ou dois para cada personagem jogador) chega ao povoado acompanhados de um cão de Kally. Eles entram em todas as casas — arrombando a porta, caso a encontrem trancada —, verificando se as famílias estão completas e se não há forasteiros. Um deles traz anotações confusas em seu idioma, discutindo constantemente sobre sua exatidão com os demais.

Talanya, ou qualquer outra pessoa abrigando os heróis, pede que se escondam até a inspeção acabar. Caso decidam atender ao pedido (ou emboscar os kobolds), cada jogador deve fazer um teste de Furtividade (oposto à Percepção dos kobolds) para se esconder com sucesso. Caso qualquer um dos personagens seja descoberto, os kobolds atacam.

Criaturas: Kobolds patrulheiros e cão de Kally (páginas 66 e 68).

Após a partida ou derrota dos kobolds, não importando o resultado, os moradores de Hessanbluff entendem que não há mais razão para guardar segredo, e explicam aos heróis tudo sobre a clériga de Kally. Entretanto se houve algum tipo de confronto, Enora enviará novas patrulhas diariamente, cada vez com mais reforços.

7. Herança Dracônica

Um dragão viveu nesta terra por séculos, mudando-a para sempre. Mesmo após sua morte, essa influência sobrenatural ainda persiste em muitas formas — agora renovada pelo retorno de Kallyadranoch.

Ursos-coruja com traços de dragão caçam na floresta. Talvez eles tenham mudado com o passar dos anos, devido à simples presença do poder dracônico. Ou talvez tenham sido criados por Enora, ou outro clérigo de Kally. De qualquer forma, esse urso-coruja dracônico (página 69) consegue ser ainda mais selvagem e perigoso que a versão normal.

8. Legionários Mortos

Dois minotauros mortos jazem no caminho dos heróis, seus corpos crivados de flechas. As mortes são recentes: eles foram encontrados e emboscados pelo caçador elfo Juarlladann. Ambos foram privados de seu ouro, agora em poder do elfo.

Esses são os mesmos minotauros do encontro "Legionários Perdidos", Juarlladann acreditou que eram captores em seu encalço e os assassinou. Se os minotauros tiverem se juntado aos jogadores, nenhum encontro ocorre. Igualmente, se encontrarem os Legionários Mortos primeiro, não é possível ter o encontro Legionários Perdidos.

9. Qareen em Perigo

Gritos de socorro alcançam os heróis. Caso decidam investigar, eles chegam a uma clareira coberta de folhas mortas — que o olhar atento, no entanto, revela ser um poço de areia movediça. Várias carcaças mortas e putrefatas de animais deixam claro o perigo. No meio, uma jovem garota afundada até o peito. Seus traços, e a grande tatuagem no ombro, demonstram ser uma qareen.

A garota está a 9m da margem, e parece prestes a afundar completamente. Mover-se na lama exige um teste de Atletismo (CD 20) e é considerado terreno difícil. Em caso de falha, o personagem não se move. Em caso de falha por 5 ou mais, afunda e começa a afogar-se (veja "Sufocamento" em *Tormenta20*, Capítulo 7: Ameaças). Uma ação de movimento e um teste bem-sucedido permitem voltar à superfície.

A cena toda, no entanto, é uma armadilha. Um teste de Misticismo (CD 20) revela que a "tatuagem mística" é falsa, não corresponde à verdadeira Marca de Wynna dos meio-gênios. Só exija este teste caso algum jogador suspeite, ou então se houver um qareen ou devoto de Wynna no grupo.

A "vítima" é na verdade uma nagah, uma clériga de Sszzaas chamada Zulanaszz (página 69). Ela não corre perigo algum; seu grande corpo de serpente, escondido sob a lama, consegue sustentá-la com segurança (e por estar quase totalmente submersa, ela recebe cobertura). Seus dois companheiros, Belranoszz e Sitarissz (página 66) estão bem escondidos na mata à volta. Um teste de Percepção oposto à Furtividade dos nagah permite notá-los.

A nagah aguarda até que pelo menos um aventureiro esteja em situação precária (entrando na areia movediça, ou segurando uma corda, sem suas armas), ou até sua farsa ser revelada, para lançar *Marca da Obediência*. Esse é o sinal para que os guerreiros ataquem.

A nagah segue lançando magias à distância para auxiliar seus guerreiros. Caso eles sejam derrotados, ou ela seja reduzida à metade de seus pontos de vida, a nagah conjura *Névoa* e tenta alcançar a margem oposta para escapar.

10-12. Armadilha Kobold

Hábeis na fabricação de armadilhas, os ardilosos kobolds encheram a floresta com elas. Caso este encontro ocorra, role 1d4 para o tipo de armadilha. No começo desse encontro, peça a todos um teste de Investigação (CD indicado em cada armadilha). Se ao menos um jogador for bem-sucedido, os personagens descobrem a existência da armadilha e podem tentar desarmá-la. Caso falhe em encontrar a armadilha ou não consiga desarmá-la, ela se ativa normalmente.

1. Fosso Profundo Queda de 6m que causa 4d6 pontos de dano de impacto (Atletismo CD 20 para escalar de volta); Reflexos CD 15 evita; Investigação CD 20; Ladinagem CD 15; ND 1.

2. Rede Uma rede no chão iça o grupo. Criaturas pegas ficam agarradas (ação completa e Acrobacia CD 20 para escapar); a rede possui 5 pontos de vida, mas se for cortada as criaturas agarradas sofrem uma queda de 6m que causa 4d6 pontos de dano de impacto; Reflexos CD 15 evita; Investigação CD 20; Ladinagem CD 15; ND1.

3. Virote Envenenado Um virote atinge um dos personagens, causando 1d10+2 pontos de dano de perfuração e veneno deixa fraco pelo dia; Reflexos CD 16 evita, Fortitude CD 20 evita o veneno; Investigação CD 25; Ladinagem CD 20; ND 2.

4. Tronco de Árvore Um tronco desce como um aríete atingindo todos os personagens, causando 6d6 pontos de dano de impacto; Reflexos CD 17 reduz o dano à metade; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 3.

Caso qualquer armadilha seja ativada, uma patrulha kobold (chance de 1 ou 2 em 1d6) pode surgir em 1d4 rodadas para aproveitar a oportunidade de atacar alvos indefesos.

Caso os jogadores decidam descansar antes de adentrarem o covil, é possível montar acampamento na floresta. Peça que façam um teste de Sobrevivência para achar um lugar apropriado.

Com um resultado 25 ou mais, encontram um velho acampamento. Escondido em meio a árvores caídas e cercado de plantas aromáticas, além de algumas carcaças de animais disfarçando muito bem o cheiro, permite que descansem tranquilamente e sem interrupção (este é o antigo local de acampamento de Juardallan, indicado por ele). Em um resultado 20, o local encontrado parece decente. Entretanto há uma chance de serem descobertos por uma patrulha. Role 1d4, se o resultado for 4, o grupo é atacado durante a noite (veja o encontro "Patrulha Kobold" ao lado). Após o combate, podem voltar a descansar sem o risco de uma nova emboscada.

Qualquer resultado menor que 20 significa que não encontram um bom local e se insistirem em descansar serão com certeza emboscados.

Recompensas das Partes 1 e 2

Derrotar os kobolds na estrada: ND 4.

Atravessar a floresta: ND 4 por encontro na floresta.

Caso esteja usando o avanço dos personagens por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), os personagens sobem para o 6º nível ao concluir esta parte da aventura.

PARTE 3: CONTRA A MULHER-DRAGÃO

Em que os personagens enfrentam Enora em um combate mortal

CENA 1

A ENTRADA DO COVIL

Após percorrer a floresta com sucesso, vocês alcançam a encosta de uma colina. Uma vasta abertura revela a entrada do que foi, no passado, o covil de Corieth, o dragão vermelho.

O poder elemental sangra das paredes, escorrendo e gotejando como fogo líquido — não corrosivo o suficiente para causar dano imediato a seres vivos, mas certamente o bastante para destruir armas e armaduras a longo prazo. Em cada canto, cada fresta, dúzias de formas esféricas de couro pulsam com vida: são ovos de kobolds, brotando como fungos, sem a necessidade de pais. A própria essência dracônica faz com que ocorram aqui como praga.

Terror das florestas à volta, Corieth foi abatido por aventureiros. Antes disso, porém, viveu aqui durante muitos séculos — sua própria aura mágica impregnando a região para sempre. E esta caverna, onde passava a maior parte do tempo contemplando tesouros ou atormentando vítimas, é o lugar mais afetado de todos.

Apesar da macabra luz líquida que escorre das paredes, o lugar é escuro demais. Visão na penumbra, ou visão no escuro, permitem ver normalmente, porém, aqueles com visão normal precisam trazer alguma fonte de iluminação. Devido à forte presença de kobolds e suas crias em praticamente toda parte, criaturas com faro perdem essa habilidade enquanto estão no interior da caverna.

O covil contém numerosos corredores e câmaras. Sua disposição e conteúdo são deixados intencionalmente vagos; o mestre é livre para estabelecer os detalhes do covil. Em todos os casos, para alcançar Enora os personagens enfrentarão 1d4+3 encontros aleatórios (use a Tabela 3-2).

TABELA 3-2: ENCONTROS NO COVIL

D6	ENCONTRO
1	Bando de Kobolds
2	Armadilha Kobold
3	Kobolds Explosivos
4	Dracnídeas
5	Enxame Dracônico
6	Presença Aterradora

1. BANDO DE KOBOLDS

Um bando de kobolds patrulheiros e um cão de Kally (página 66) atacam o grupo.

2. ARMADILHA KOBOLD

As mesmas encontradas na floresta, mas em versões mais perigosas (ND +1). Aumente o dano em +1d6, a dificuldade dos testes de Reflexos para escapar em CD +1 e a dificuldade dos testes de perícias para encontrar e desarmar em CD +2.

Em caso de ativação da armadilha, também há a chance de atrair um bando de kobolds (1 a 4 em 1d6).

3. KOBOLDS EXPLOSIVOS

Alguns kobolds especialmente fortes absorveram, em seus corpos, o poder dracônico impregnado no esconderijo. Infelizmente (para todos à volta) esse poder não aprimora quaisquer habilidades, sendo liberado apenas quando a criatura morre, fazendo-a explodir!

Seis kobolds patrulheiros (página 68) atacam, e sempre que um deles é destruído (reduzido a 0 PV) nesse encontro, role 1d6: com um resultado 1 ou 2, ocorre uma explosão. Qualquer criatura a até 3m sofre 6d6 pontos de dano (Reflexos CD 16 reduz à metade).

4. DRACNÍDEAS

Habitantes destas cavernas há várias gerações, estas aranhas foram transformadas pelo poder imbuído pelo dragão, mas ainda temem quaisquer seres percebidos como dracônicos através de seus sentidos rudimentares. Não incomodam Enora e seus kobolds — mas atacam prontamente quaisquer outras criaturas.

Os personagens devem testar Percepção oposta à Furtividade das criaturas que estão agarradas ao teto. Se falharem são surpreendidos por três dracnídeas (página 66).

5. SALAMANDRAS DE KALLY

Neste trecho da caverna, pequenas criaturinhas escamosas se agitam nas paredes. Com a passagem

de seres não dracônicos, elas avançam violentamente, jorrando para fora das paredes emanando um calor terrível. É possível evitar o ataque se todos membros do grupo forem bem-sucedidos em um teste individual de Furtividade oposto à Percepção de dois enxames de Salamandras de Kally (página 67).

6. Presença Aterradora

O dragão está morto, mas com certeza não foi esquecido. Sua memória permeia cada parede, cada rocha. Alcançando determinado ponto do covil, os aventureiros são recebidos pelo próprio Corieth, imenso em sua majestade escamosa!

Naturalmente, este não é o dragão verdadeiro. Nem uma imagem criada por um conjurador — mas é, assim mesmo, uma ilusão. Tão poderosa é a magia dracônica neste lugar, que os ecos do passado ainda podem ser vistos percorrendo o covil.

Todos devem realizar um teste de Vontade (CD 22). Aqueles que falharem acreditam na existência da fera, e ficam abalados até o fim do dia. Já os que forem bem-sucedidos percebem que se trata apenas de uma memória do dragão abatido.

Assim como armadilhas, este encontro também pode atrair um bando de kobolds (1 a 4 em 1d6).

Cena 2

Santuário de Kally

Alcançando o que parece ser a maior e mais importante câmara do covil, vocês são recebidos por uma figura altiva, recostada a um grande trono rudimentar, erguido com ossos de dragão. É uma mulher humana, ainda jovem, mas exalando vontade e confiança. Nas mãos, uma lança cintilante. Nos adereços, faces de dragão.

Enora olha para vocês com raiva e desprezo incontidos, e cospe suas palavras:

"Então, vieram para me matar. Como os outros mataram Corieth, nosso protetor. Mas agora EU protejo o vale! EU empunho o poder de Kallyadranoch!"

Ela se ergue, lança em punho, e grita para o alto: "Observe, senhor! Ofereço este sangue, para que beba em sua taça!"

Criaturas. Enora, kobold patrulheiro x6, cães de Kally x2 (página 66).

Diferente do restante do covil, essa sala é bem iluminada, com tochas e braseiros espalhados por todo local, permitindo que todos os personagens enxerguem normalmente.

Enora está no extremo oposto da câmara, junto à parede sul. Entre ela e a entrada ao norte, há seis kobolds patrulheiros e dois cães de Kally, que atacam ao comando dela, avançando e tentando flanquear os personagens (para receber +2 em testes de ataque).

Enora irá se focar em adversários distantes, para que sejam atrapalhados. Se todos os kobolds conjurados forem derrotados, ela ainda pode invocar Crias de Corieth mais uma vez neste dia.

Após esta primeira manobra, Enora usará magias para ajudar seus servos: *Comandar* para atrapalhar os lutadores mais poderosos, ou *Despedaçar* contra inimigos que atravessem a barragem de kobolds para tentar alcançá-la. Se for atacada à distância com sucesso, irá se recuperar com *Curar Ferimentos*.

Quando algum de seus inimigos consegue alcançá-la para lutar corpo a corpo, Enora empunha a lança e demonstra seu poder de combate. Quaisquer kobolds restantes ajudam-na, atacando o mesmo alvo para garantir bônus por flanquear.

Enora tem um ponto fraco que jogadores inteligentes podem recordar e explorar: a amiga de infância Talanya. Caso alguém decida falar sobre ela, faça um teste de Diplomacia ou Enganação resistido pela Vontade da clériga; se ela falhar, ficará pasma por uma rodada. Este truque funciona apenas uma vez.

Epílogo

Enora luta até a morte. Em sua mágoa, ela entregou-se a Kally de corpo e alma; confia que, morrendo em seu nome, será recompensada com uma vida eterna em seu grandioso reino planar, ao lado dos pais. Se está certa ou não quanto a isso, nunca saberemos...

Quanto aos heróis, eles enfrentaram e venceram (espera-se) um novo inimigo, uma nova face do mal em Arton. De volta a Hessanbluff com notícias sobre a derrota da vilã, recebem as aclamações e agradecimentos de todos — até mesmo Talanya, que no entanto derrama uma lágrima pela amiga perdida.

Por hoje, o bem venceu. Mas como evitar que o ciclo se repita? Como evitar que, aqui ou em qualquer outro lugar, o poder sedutor de Kally atraia novos servos?

O Deus dos Dragões voltou. Nada é como antes.

Recompensas da Parte 3

Atravessar a caverna: ND 4 para cada encontro.

Combate final contra Enora: ND 3 dos kobolds patrulheiros explosivos, ND 4 dos cães de Kally e ND 5 de Enora.

Caso esteja usando o avanço por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), os personagens sobem para o 7º nível ao concluir esta parte da aventura.

NPCs & Criaturas

Belranoszz & Sitarossz — ND 1

Monstro (nagah) Grande

Iniciativa +1, **Percepção** +0
Defesa 16, **Fort** +11, **Ref** +0, **Von** +5, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra +9 (1d6+4, 18) e cauda +9 (1d6+4).
Fraquezas Ofídias Belranoszz e Sitarossz sofrem 1 ponto de dano adicional para cada dado de dano de frio e sofrem −5 em testes de resistência contra Músicas de Bardo.

For 4, Des 1, Con 3, Int −1, Sab 0, Car −1

Equipamento Cimitarra, gibão de peles. **Tesouro** Nenhum.

Cão de Kally — ND 2

Monstro Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +6, faro, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2
Pontos de Vida 21
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (1d6+8) e garra +14 (1d4+8).
Derrubar (Livre) Quando acerta um ataque de mordida, o cão de Kally pode usar a manobra derrubar (teste +14).
Sopro (Padrão) O cão de Kally cospe fogo em um cone de 9m. Criaturas na área sofrem 2d8+4 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 15 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 4, Des 2, Con 5, Int −3, Sab 1, Car −1

Tesouro Nenhum.

Dracnídea — ND 2

Monstro Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +7, **Ref** +13, **Von** +2, , imunidade a paralisia e a magia *Teia*, redução de fogo 10
Pontos de Vida 70
Deslocamento 12m (8q), escalar 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (1d8+6).
Ignição (Livre) Uma vez por turno, a dracnídea pode inflamar sua teia, aquecendo ainda mais seu magma. Todas as criaturas na área enredadas pela teia ficam em chamas ou, se já estiverem em chamas, sofrem 1d6 pontos de dano de fogo (Fortitude CD 16 evita a condição ou o dano adicional).
Miríade de Olhos A dracnídea não pode ser surpreendida nem flanqueada.
Tece-Fogo (Padrão) A dracnídea dispara uma teia de magma derretido em uma área de 3m de lado em alcance curto. Criaturas na área ficam enredadas (Reflexos CD 16 evita). Uma criatura pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20) ou cortando a teia (cada espaço de 1,5m de teia tem 15 PV e RD 5). A dracnídea também pode usar a teia para cobrir uma área quadrada de 6m de lado. Uma criatura que entre na área fica enredada e uma criatura que comece seu turno na área sofre 1d6 pontos de dano de fogo. A dracnídea pode andar na própria teia sem se enredar. Ela percebe automaticamente qualquer criatura em sua teia, como se tivesse percepção às cegas.

For 5, Des 6, Con 3, Int −4, Sab 0, Car −4

Perícias Furtividade +11.
Tesouro Nenhum.

Enora, serva de Kallyadranoch — ND 5

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +10
Defesa 24, **Fort** +10, **Ref** +5, **Von** +16, imunidade a paralisia
Pontos de Vida 200
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 36
Corpo a Corpo Lança x2 +16 (1d10+7).
À Distância Lança +16 (1d10+14).
Aura de Medo O Terceiro faz a sua influência se mostrar por meio de seus devotos. Enora, como um desses, possui uma presença que intimida todos que se aproximam. Qualquer criatura que entre em alcance curto de Enora, ou inicie seu turno neste alcance, fica apavorada por 1d4 rodadas, depois abalada até o fim da cena (Vontade CD 20 reduz o efeito para abalada por 1d4 rodadas e faz com que a criatura não possa mais ser afetada por esta habilidade até o fim do dia).
Convocação Volátil (Livre) Uma vez por rodada, Enora pode acelerar o fim da vida de um de seus kobolds explosivos. Ele morre de forma horrível, explodindo e causando 6d6 pontos de dano de fogo em um raio de 3m (Reflexos CD 20 reduz à metade).
Crias de Corieth (Movimento) Quando todos os kobolds são derrotados, Enora convoca mais 6 kobolds explosivos que aparecem em espaços desocupados em alcance curto.
Essência Dracônica (Movimento) Enora urge à Kally que aumente o poder de seus servos. Seus aliados em alcance médio causam +1d6 pontos de dano fogo até o fim da cena.
Magias Enora lança magias como uma clériga de 5º nível (CD 20).
- *Comando (Padrão, 1 PM)* Enora faz com que um humanoide em alcance curto fique pasmo por 1 rodada (Vontace evita).
- *Curar Ferimentos (Padrão, 5 PM)* Uma criatura adjacente cura 6d8+6 PV.

• *Despedaçar (Padrão, 5 PM)* Um som alto e agudo atinge um alvo em alcance curto. O alvo sofre 3d8+6 pontos de dano de impacto se for uma criatura, ou o dobro disso sem aplicar RD se for um Construto ou um objeto mundano Pequeno, e fica atordoado (Fortitude reduz o dano à metade e evita o atordoamento). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.
• *Físico Divino (Padrão, 3 PM)* Enora aumenta em +2 a Força, Destreza ou Constituição de uma criatura em alcance de toque até o fim da cena. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais.
• *Infligir Ferimentos (Padrão, 5 PM)* Imbuindo sua lança com energias profanas, Enora faz um ataque com sua lança em um alvo adjacente. Se acertar, além do dano da lança, ela causa mais 3d8+3 pontos de dano de trevas e deixa o alvo fraco até o fim da cena.
• *Oração (Padrão, 3 PM)* Com uma prece a Kallyadranoch, o poder de seus servos é aumentado. Enora e seus aliados em alcance curto recebem +2 em testes de perícia e rolagens de dano, e todos os inimigos em alcance curto sofrem –2 em todos os testes de perícia e rolagens de dano.

For 2, Des 1, Con 3, Int 1, Sab 6, Car 3

Perícias Intimidação +7, Religião +13, Sobrevivência +11.
Equipamento Couraça reforçada, *lança de adamante atroz de arremesso*. **Tesouro** Dobro.

Enxame de Salamandras de Kally — ND 2

Monstro Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 16, **Fort** +7, **Ref** +13, **Von** +2, imunidade a fogo
Pontos de Vida 88
Deslocamento 9m (6q)

Aura de Calor No início de cada turno do enxame de salamandras, todas as criaturas em alcance curto sofrem 2d6+3 pontos de dano de fogo.
Enxame Um enxame é uma aglomeração de criaturas menores que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um personagem. No fim de seu turno, o enxame causa 3d6 pontos de dano de perfuração a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

For –1, Des 3, Con 1, Int –4, Sab 2, Car –2

Tesouro Nenhum.

Fannius e Pinarius — ND 2

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +2, faro
Defesa 17, **Fort** +11, **Ref** +2, **Von** +7
Pontos de Vida 70
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Gládio +12 (1d6+5, 19/x3) e escudo pesado +10 (1d6+5).
Soldado de Tauron Fannius e Pinarius não perdem seu bônus na Defesa por atacar com escudo. Além disso, sempre que acertam um ataque com escudo, o alvo fica desprevenido por 1 rodada (Fortitude CD 16 evita).
Falange (Movimento) Se Fannius (ou Pinarus) estiver usando um escudo e adjacente a um aliado com esta habilidade, ele pode formar uma falange com esse aliado. Enquanto estiverem adjacentes um ao outro, os participantes da falange recebem +2 na Defesa e em testes de resistência.
Fadiga Por estarem cansados, perdidos e famintos, Fannius e Pinarius estão sob efeito da condição fatigado (já contabilizada).

For 4, Des 1, Con 3, Int 0, Sab 1, Car 0

Equipamento Escudo pesado, gládio, loriga segmentada. **Tesouro** Metade.

Um kobold atrapalha muita gente...

JUARLLADAN ND 4

Humanoide (elfo) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +9, visão na penumbra
Defesa 23, **Fort** +5, **Ref** +16, **Von** +10
Pontos de Vida 140
Deslocamento 12m (9q)

Corpo a Corpo Espada curta +12 (1d6+6).
À Distância Arco longo x2 +16 (1d8+8, x3).
Ervas Curativas (Completa) Juarlladan aplica ervas em si mesmo que o curam ou desintoxicam, curando 6d6 PV ou removendo uma condição envenenado que esteja o afetando.
Fantasma de Lenórienn (Completa) Valendo-se de sua agilidade e experiência, Juarlladan desaparece à plena vista. Ele faz um teste de Furtividade contra a Percepção de um alvo em alcance médio; se vencer, ele se esconde, move-se até o limite de seu deslocamento e efetua um disparo mortal contra o alvo que causa +1d8 pontos de dano. Juarlladan não precisa de cobertura para se esconder.
Marca da Presa (Movimento) Juarlladan analisa um inimigo em alcance longo, recebendo +1d4 nas rolagens de dano contra essa criatura até o fim da cena. Esse bônus é dobrado se o alvo for um goblin ou minotauro. Ele só pode ter uma presa marcada desta forma por vez.

For 2, Des 6, Con 1, Int 1, Sab 3, Car 0

Perícias Acrobacia +10, Furtividade +15, Sobrevivência +15.
Equipamento Arco longo, couro batido ajustado, espada curta, flechas certeiras x20.
Tesouro Padrão.

KOBOLD PATRULHEIRO ND 1/2

Monstro Pequeno

Iniciativa +4, **Percepção** +0, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +3, **Ref** +5, **Von** +0
Pontos de Vida 6
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +9 (1d6+1).
A Distância Funda +9 (1d4+6).
Peste Oportunista Os ataques do kobold patrulheiro causam +1d4 pontos de dano contra inimigos que já sofreram dano na rodada.

For 1, Des 2, Con 0, Int –1, Sab 0, Car –1

Equipamento Armadura de couro, balas x10, funda, lança.
Tesouro Metade.

...dois kobolds atrapalham muito mais!

BANDO DE KOBOLDS PATRULHEIROS — ND 4

Monstro (kobold, bando) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +5, **Ref** +7, **Von** +1
Pontos de vida 30
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +19 (2d6+2).
À Distância Funda +19 (2d4+12).
Ataque em Bando Se um ataque do bando exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ele causa o dobro do dano (inclusive bônus numéricos e dados extras). Se um ataque do bando errar, ele ainda assim causa metade do dano.
Forma Coletiva O bando é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia *Raio do Enfraquecimento*, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área, como uma Bola de Fogo. Um personagem com o poder Trespassar que acerte um bando pode usar este poder uma vez por turno, pagando seu custo normal.
Peste Oportunista Os ataques do bando de kobolds patrulheiros causam +2d4 pontos de dano contra inimigos que já sofreram dano na rodada.

For 1, Des 2, Con 0, Int –1, Sab 0, Car –1

Equipamento Armadura de couro, balas x10, funda, lança. **Tesouro** Metade.

OGRO ESQUELETO — ND 5

Morto-vivo Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +1, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +16, **Ref** +5, **Von** +10
Pontos de Vida 180
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape x2 +17 (2d12+8).
Osso Duro... (Padrão) O ogro desfere uma série de golpes contra inimigos ao seu redor. Ele faz um único ataque corpo a corpo e compara seu resultado com a Defesa de cada inimigo no alcance. Então, faz uma rolagem de dano com um bônus cumulativo de +5 para cada acerto e a aplica em cada inimigo atingido.
...De roer! Todo dano de corte, frio e perfuração que o ogro esqueleto sofre é reduzido à metade.

For 8, Des 1, Con 4, Int –, Sab 0, Car –5

Equipamento Tacape aumentado. **Tesouro** Nenhum.

URSO-CORUJA DRACÔNICO — ND 5

Monstro Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +5, faro, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +5, imunidade a atordoamento e paralisia, redução de fogo 5
Pontos de Vida 200
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +17 (2d8+8 mais 1d6 fogo) e duas garras +17 (1d6+8).
Agarrar Aprimorado (Livre) Quando acerta um ataque de mordida, o urso-coruja dracônico pode usar a manobra agarrar (teste +19).
Sopro (Padrão) O urso-coruja dracônico cospe fogo em um cone de 9m. Criaturas na área sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 20 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 8, Des 3, Con 5, Int –4, Sab 1, Car –1

Tesouro Nenhum.

ZULANASZZ — ND 3

Monstro (nagah) Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +8
Defesa 21, **Fort** +4, **Ref** +9, **Von** +15, resistência a veneno +5
Pontos de Vida 105
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 30
Corpo a Corpo Adaga +9 (1d4, 19 mais veneno) e cauda +9 (1d6).
Fraquezas Ofídias Zulanaszz sofre 1 ponto de dano adicional para cada dado de dano de frio e sofre −5 em testes de resistência contra Músicas de Bardo.
Veneno Peçonha comum (perde 1d12 pontos de vida).
Magias Zulanaszz lança magias como uma clériga de 5º nível (CD 17).
- *Escudo da Fé (Reação, 1 PM)* Um escudo místico se manifesta momentaneamente para bloquear um golpe. Zulanaszz recebe +2 na Defesa até o fim do turno.
- *Infligir Ferimentos (Padrão, 5 PM)* Zulanaszz canaliza energia negativa contra um alvo, causando 4d8+4 pontos de dano de trevas (Fortitude reduz à metade).
- *Marca da Obediência (Padrão, 3 PM)* Zulanaszz toca uma criatura, gravando uma marca mística no corpo dela enquanto profere uma ordem, como "não ataque a mim ou meus aliados", "siga-me" ou "não saia desta sala". A criatura deve seguir essa ordem, gastando todas as ações de seu turno para isso. A ordem não pode ser genérica demais (como "ajude-me", por exemplo), nem forçar o alvo a atos suicidas. A cada rodada, o alvo pode fazer um teste de Vontade. Se passar, a magia é dissipada.

For 0, Des 3, Con 2, Int 0, Sab 5, Car 4

Perícias Enganação +9, Intuição +10, Religião +8.
Equipamento Adaga, cota de malha, essência de mana x2. **Tesouro** Nenhum.

AVENTURA QUATRO

DIA DE TORMENTA

***Dia de Tormenta* é uma aventura para 4 personagens de 7º a 9º nível. Ela coloca os heróis contra o adversário final, a maior ameaça conhecida — mas ainda no início de sua manifestação. Mesmo assim, o perigo é imenso. Não há tempo para buscar ajuda. Se não for detida agora, a infestação lefeu crescerá descontrolada.**

Além disso, durante a aventura, cabe aos jogadores a difícil decisão de salvar — ou matar — um personagem razoavelmente importante do cenário.

RESUMO DA AVENTURA

Nascido na cidade costeira de Malpetrim, ele tinha um nome. Era um nome belo, oferecido com amor por seus pais. Mas, para quaisquer outras pessoas, esse nome era sempre ignorado, esquecido. Usavam outro. *Aberração*.

Ainda pequeno, percebia como era diferente. Percebia as crostas de material rígido, a carne dura e fibrosa, que nenhuma outra criança tinha. Também percebia, nos pais, uma tristeza que nenhum outro adulto mostrava.

Um dia teve idade para entender: os pais levavam uma vida muito dura. O pai não conseguia trabalho. A mãe chorava o tempo todo. E o motivo era ele. Os dois sofriam por abrigarem um monstro.

Então fugiu. Sumiu na floresta.

O que aconteceu depois, pode-se apenas especular. Dizem que a bondosa Allihanna se apiedou do jovem. Ofereceu abrigo na mata, ofereceu a amizade de seus animais, ofereceu magia divina. Ofereceu um propósito. Esperou que ele, como outros druidas, pudesse ajudar a proteger este mundo.

Mas outra semente, mais forte, já germinava naquele coração. Fertilizada com rancor. Regada com chuva sangrenta.

Ele recusou Allihanna. Culpou-a por tudo. Odiou-a.

E por onde ele vagava, a floresta se contorcia, agonizava, mudava. O verde devorado pelo vermelho. As árvores perdiam a casca para revelar emaranhados de ossos e tentáculos. Os animais eram massas pulsantes de carapaça e carne translúcida. Tudo eram olhos, tentáculos e espinhos. A vida se tornava antivida.

E aquele lefou que não tinha nome era agora Sayekk. O Portador da Tormenta.

Centauros viviam ali perto. Uma xamã foi avisada por Allihanna, em sonhos, sobre o perigo que crescia na floresta. Mais bondosa que prudente, Odara decidiu

visitar o jovem fugitivo. Foi sozinha, sem avisar os caçadores da aldeia; queria resolver tudo sem sangue. Aqueles de Allihanna não lutavam, exceto pela sobrevivência.

Odara não estava totalmente errada. Sayekk não lutou. Não a atacou. Ele a recebeu com cortesia em seu covil, no coração aberrante da floresta.

De onde a xamã centaura nunca mais saiu. Pelo menos, não como costumava ser.

A missão dos heróis é destruir Sayekk e salvar Odara.

Se ainda houver como.

INTRODUÇÃO

As sinistras áreas de Tormenta devoram Arton aos poucos. São lugares horrendos onde a vida natural é impossível. Lugares insuportáveis onde o mundo como conhecemos *deixou de existir.* Apenas seres com as mais poderosas proteções mágicas conseguem sobreviver ali, e mesmo assim por curtos períodos.

Infelizmente, o horror antinatural não está restrito a essas áreas. A Tormenta infecta o mundo de outras formas — manifestações que, como qualquer doença, começam pequenas e insuspeitas. Então se agravam, até a cura tornar-se impossível.

Alguns acreditam que a raça lefou seja uma nova forma que a Tormenta encontrou para infestar Arton.

Esses "meio-demônios" nascem de famílias normais. Manifestam poderes aberrantes muito cedo, e são resistentes a vários efeitos nocivos da Tormenta. Não parecem ter qualquer conhecimento especial sobre sua condição. Mas será verdade? Serão os lefou vítimas inocentes? Uma face diferente dos monstros? Uma raça destinada a substituir as outras? Ou seriam eles nossa defesa, nossa única esperança contra a invasão?

Ninguém tem a resposta. Mas quase todos os lefou são odiados e temidos. Muitos são mortos ainda no berço. Outros crescem para suportar a aversão, desprezo e escárnio. Outros ainda são caçados.

É verdade que alguns perseveram. Transformam sofrimento em determinação, acham forças para lutar por este mundo. Tornam-se heróis.

Outros, não.

Outros abraçam sua natureza aberrante. Voltam-se para o mal.

Para a Tormenta.

PARTE 1: UMA SÚPLICA A GALOPE

Em que os personagen ouvem o triste pedido de uma jovem centaura.

Cena 1

EM MALPETRIM

A história começa supondo que todos os personagens jogadores estão em Malpetrim — cidade costeira de piratas, mercenários, exploradores e caça-prêmios, mantida livre por sua própria força em meio ao Império de Tauron. Muito embora tenha se tornado um antro de espionagem e jogos políticos, este é ainda um magneto para heróis, ponto de partida tradicional para grandes jornadas.

Supõe-se que os personagens estão reunidos na *Estalagem do Macaco Caolho*, ou passam casualmente diante dela quando o seguinte evento ocorre:

Brigas e tumultos não chegam a ser incomuns nas ruas de Malpetrim, frequentadas por aventureiros e outros criadores de problemas. Mesmo assim, a confusão diante da Estalagem do Macaco Caolho chama a atenção de todos. Motivo: há um centauro envolvido.

Embora saiba-se existir uma aldeia de centauros em uma planície próxima, é raro ver uma destas criaturas silvestres dentro dos muros da cidade.

Um olhar mais atento revela ser uma centaura. Ela parece estar em discussão agitada com alguns legionários minotauros:

"Saiam da frente! Não tenho assuntos com vocês, de Tauron! Deixe-me passar!"

"Melhor se acalmar, moça" sorri um dos minotauros. "Todo tipo de gente bebe na Estalagem do Macaco. Mas só gente de duas pernas!"

"Ela é bonitinha" comenta outro. "Posso ter lugar para ela em meu harém!"

"Não diga absurdos!" gargalha o terceiro. "Ela não serve para isso. Devia estar puxando as carroças."

A centaura está claramente com problemas. Sozinha e sem conhecidos na cidade, é alvo fácil para os legionários — embora a cidade não seja território do Império, minotauros que abusam dos fracos são infelizmente comuns.

Ela insiste em passar, dizendo que precisa entrar na estalagem, mas é detida pelos minotauros. A centaura insulta os legionários, chamando-os de fracos e covardes. Cansados de brincar, um deles agarra a centaura pelo braço que, irritada, atinge o minotauro com um coice.

Os ânimos estão acirrados. Caso queiram interferir, os aventureiros podem tentar acalmar os legionários. Para isso, devem ter três sucessos antes de três falhas em um teste estendido. Eles podem tentar apaziguar os dois lados com um teste de Diplomacia (CD 20), passar a perna neles com alguma mentira bem bolada usando Enganação (CD 20) ou assustá-los de alguma maneira, o que pode ser difícil se tratando de soldados treinados, usando Intimidação (CD 25). Outras perícias podem ser usadas com a permissão do mestre. Caso consigam os sucessos, os minotauros vão embora, e a centaura agradece.

Caso não interfiram ou falhem no teste estendido, os legionários estarão prontos para a agressão física. Se os aventureiros não interferirem nesse combate, a centaura é nocauteada e levada para fora da cidade, além de declarada criminosa, mesmo que não seja.

Criaturas. Legionários x3 (Página 66).

Os minotauros não demonstram muita surpresa quando os aventureiros entram na luta. Em uma cidade inteira de "heróis intrometidos", era algo bem previsível.

Os minotauros estão armados, mas usam apenas os punhos, causando dano não-letal. Atente os jogadores para este fato, ou peça um teste de Intuição (CD 15) para notarem. Além do famoso orgulho táurico de sua força física, há outro motivo: brigas de rua comuns, sem derramamento de sangue, não atraem guardas.

Os jogadores podem causar dano não-letal com ataques desarmados (lutadores e outros personagens com o poder Estilo Desarmado podem escolher, à vontade, entre dano letal e não-letal); ou batendo com as partes não afiadas de suas armas (–5 em testes de ataque).

Os legionários sacam seus gládios e escudos caso, a qualquer momento, um ataque realizado pelos jogadores cause dano letal. Armados, os minotauros têm suas defesas aumentadas, e começam a atacar com suas armas e chifres ao invés de seus punhos. Se isso acontecer, existe também uma chance (1-2 em 1d6) de atrair uma patrulha de guardas em 1d4 rodadas. Os minotauros desistem da luta e fogem se algum deles cair, for morto ou ficar inconsciente; se algum deles perder metade de seus PV em dano letal ou se a guarda da cidade aparecer.

Os Grandes Bosques

Dominando a região central de Petrynia temos a floresta conhecida como Grandes Bosques. O nome vem da rivalidade entre dois antigos exploradores, cada um alegando ter descoberto e mapeado a área primeiro. Para evitar controvérsias, o regente da época decidiu separar a floresta em duas. Como não existe "meia-floresta", cada metade foi declarada um grupo de bosques.

Assim, a grande mata ao norte de Malpetrim é composta por duas extensas áreas florestais: os Bosques de Farn, a noroeste, formados por floresta temperada (ao norte) e subtropical (ao sul); e os Bosques de Allihanna, formados totalmente por floresta tropical. Elas são separadas pelo Rio Kaerunir.

A maior parte dos Grandes Bosques ainda não foi totalmente explorada ou mapeada. Ambos escondem muitas pequenas comunidades silvestres, formadas por bárbaros e druidas humanos, hynne, goblins, orcs, centauros, kobolds e até pequenos grupos de elfos, que tiveram pouco ou nenhum contato com o "povo civilizado". Também encontramos aqui certas criaturas mágicas da natureza, como sílfides, dragonetes, brownies, ninfas, dríades, entes…

Certamente, os Grandes Bosques também abrigam perigos. Encontramos aqui muitos animais selvagens, como lobos, ursos, grandes felinos, grandes símios, serpentes e crocodilos, sem falar em monstros e criaturas sobrenaturais agressivas.

Um teste de Conhecimento ou Sobrevivência (CD 15) revela aos personagens toda a informação neste quadro.

Cena 2

Hipólita de Allihanna

Mais calma, a centaura agradece a vocês. De perto, podem ver que é uma jovem adulta, talvez perto dos vinte anos. Tem o cabelo preso em dois rabos de cavalo. A parte humana veste uma toga simples, rústica, bordada com motivos naturais. Ela também traz o símbolo sagrado de Allihanna, Deusa da Natureza.

"Muito obrigada pela ajuda. Minha mestra contava histórias de como foi salva por heróis deste lugar. Agora sei que tomei a decisão certa, vindo aqui."

A centaura usa magia divina para curar-se, ou a quaisquer heróis feridos durante a luta (e até minotauros, se feridos gravemente). Caso os guardas estejam presentes, esse ato basta para evitar qualquer prisão.

"Sou Hipólita de Allihanna" ela continua. "Venho da aldeia de centauros perto daqui. Talvez tenham ouvido falar."

Eis algumas perguntas específicas que os jogadores podem fazer:

• Hipólita? Aquela centaurinha de Holy Avenger? Mas você era uma pirralha!

"Fuén! Isso foi há dez anos. Eu cresci!" A série em quadrinhos *Holy Avenger* aconteceu no ano 1400 de Arton; esta aventura se passa em 1410.

• Certo. Então, o que traz você a Malpetrim?

"Odara, nossa xamã mestra, desapareceu. Foi sozinha aos Bosques de Allihanna, há uma semana. Ainda não voltou. Ela nunca se ausentou por tanto tempo, nunca faltou aos deveres com a aldeia. Sei que alguma coisa aconteceu."

Quem não ajudaria uma centaura fofa como Hipólita?

• Ela não disse o que foi fazer?

"Lembro que ela parecia transtornada naquele dia. Disse que a deusa falou em seu sonho, que precisava encontrar alguém. Não disse quem era. Pediu que eu cuidasse da aldeia em sua ausência."

• Mas você está aqui.

"Sim", sorri. "Eu nem sempre faço o que ela manda!"

• Por que ela foi sozinha? Não é perigoso?

"Os caçadores da vila são intolerantes, muito brigões mesmo. Quase piores que esses minotauros! Quando se trata de resolver assuntos com outros povos, Odara prefere que eles não estejam junto. Além disso, ela é de Allihanna. A floresta não é perigosa para ela. Pelo menos, não deveria ser..."

• Essa Odara é poderosa?

"Mestra Odara sempre foi modesta, não ostentava seu poder. Mas, na verdade, ela é muito próxima da deusa. Já ouvi dizer que em certas condições, pode até devolver os mortos à vida." Aqueles treinados em Religião ou devotos de Allihanna podem especular que Odara é bastante poderosa.

• Você também é druida? Não teve nenhum sonho parecido, ou coisa assim?

"A mestra Odara é bem mais próxima da deusa que eu. Sou ainda uma aprendiz".

• Onde fica esse lugar, os Bosques de Allihanna?

"Não sabem?! É a mata fechada mais próxima desta sua cidade. Fica a um dia de viagem. Não, espere! Para vocês, de duas pernas... Dois dias." De fato, um teste de Conhecimento ou Sobrevivência (CD 20) revela que os Bosques ficam cerca de 60km ao norte.

• Você pode nos pagar?

"Nós, de Allihanna, não guardamos ouro e joias. Mas a mestra faz acordos com outros povos, sei que ela deve ter algo que vocês querem. Se puderem salvá-la, claro..."

• **Você pode nos acompanhar?**

"Nossa aldeia é bem perto dos Bosques de Allihanna, claro que vou acompanhá-los até lá. Mas então teremos que nos separar. Já fiquei ausente tempo demais, meu povo precisa de uma xamã. Além disso, se mestra Odara não voltar…"

• **Tem algo para nos ajudar nesta empreitada?**

"Mestra Odara deixou-me isto, para proteger a aldeia em caso de perigo. Mas se vai ajudar a trazê-la de volta, então prefiro que vocês levem. Eu nem sempre faço o que ela manda!" Hipólita entrega aos aventureiros uma bolsa com cinco *poções de curar ferimentos* (4d8+4 PV).

• **Posso cavalgar você?**

"Não!"

Cena 3

CARNIFICINA

Petrynia é, como as demais nações de Arton, um reino de grande vastidão selvagem. Qualquer jornada entre comunidades, mesmo as mais curtas, está sujeita a perigos. No entanto, tais viagens são relativamente seguras para aventureiros (gnolls e outros bandoleiros sabem que é melhor evitar esses tipos).

Assim, dois dias de viagem até os limites dos Grandes Bosques transcorrem sem incidentes. Exceto um.

Durante a noite, Hipólita acorda sobressaltada. Sonhou com sua aldeia em chamas.

"Vermelhas… Chamas muito vermelhas" ela murmura.

O presságio agourento se mostra real. Ao entardecer do segundo dia de viagem, uma estranha vermelhidão toma o horizonte ao norte. E todos vocês sabem, o sol não deveria se deitar daquele lado.

"Não!" Hipólita dispara a galope, sem dar ouvidos a qualquer um de vocês.

Chegando mais perto, os temores de todos se confirmam. Um incêndio devora a aldeia dos centauros. As grandes cabanas coletivas queimam um fogo maligno, sangrento — diferente de qualquer chama natural que vocês já tenham visto.

Não há sinal de centauros vivos. Todos que estão à vista são corpos dilacerados. Ainda devorando-os, uma matilha de lobos — isto se ainda puderem ser chamados assim. Talvez tenham sido animais naturais um dia; agora são aberrações de muitos olhos e espinhos, a carne transparente exibindo uma vermelhidão mais intensa que o sangue.

Uma Visão Fugaz

Como mestre, é seu dever tentar manter o drama. Dar aos jogadores um breve vislumbre do horror — Odara, personagem conhecida e querida por muitos fãs de Tormenta, agora transformada em monstro — antes que ela desapareça. O mesmo vale para outras situações, em outras aventuras, quando o objetivo é apresentar um vilão rapidamente aos aventureiros sem que ocorra combate (ou pior, sem que o vilão acabe fulminado por um golpe de sorte).

Muitos jogadores entram no clima e colaboram com o mestre. Outros, no entanto, tentam agir. Argumentam, usam as regras a seu favor. Isso não é proibido. Mas você não precisa tornar as coisas fáceis:

• Avise aos jogadores que Odara está a mais de 90m. Isso é acima do alcance da maioria das armas de ataque à distância (eles ainda podem atacar com armas de ataque a distância com alcance longo, mas com –5 em seus testes de ataque). Ela está, também, além do alcance de quase todas as magias (especialmente *Seta Infalível de Talude*).

• Odara esteve observando a cena sem realizar ações. Por isso, ela tem uma ação preparada (correr) no início da rodada, antes dos jogadores, sem precisar rolar Iniciativa.

• Odara não realiza outras ações além de correr. Seu deslocamento normal é 12m. Com uma ação completa e um teste de Atletismo, ela percorre cerca de 40m por rodada (com uma rolagem média 10), alcançando a borda da floresta em três rodadas.

• Odara não pode ser vista claramente neste momento. No entanto, qualquer aproximação sujeita os aventureiros à sua habilidade de insanidade da Tormenta, exigindo testes de Vontade.

• Quando Odara alcança a borda da floresta, é quase impossível manter a perseguição. Ela utiliza sua habilidade Galope Rubro para avançar normalmente através das árvores e folhagens, que são terreno difícil para outros personagens (eles se movem a apenas metade de seu deslocamento).

• Se tudo isso falhar, diga apenas: "Ela escapa. Vocês não conseguem impedir". Você é o mestre. Pode fazê-lo.

As criaturas responsáveis pelo massacre são lobos, mas transformados em aberrações. Basta um teste de Conhecimento ou Misticismo (CD 15) para saber que foram, de alguma forma, desfigurados pelo poder da Tormenta.

Há quatro lobos. Assim que percebem a aproximação dos heróis, eles atacam. Pelo menos um deles vai em direção a Hipólita, e ataca o aventureiro que está com ela.

Criaturas. Lobos da Tormenta x4 (página 67)

Com o fim do combate e a vitória dos heróis (espera-se), Hipólita entra em choque. Chora convulsivamente em meio aos corpos de familiares e amigos de infância. Após alguns momentos para se recompor, ela encontra forças para curar quaisquer heróis feridos na luta.

"Tenho que ficar..." ela soluça. "Ajudar quem tiver sobrevivido... Vocês precisam achar mestra Odara... Ela tem poder para curar todos... Talvez até trazer de volta alguns... Sei que ela pode..."

Hipólita se cala de repente, paralisada. O olhar vidrado em alguma coisa ao longe.

Quando vocês olham na mesma direção, encontram o que parece ser um centauro. Está longe, no topo de uma colina, sua silhueta contra o vermelho antinatural que emana da floresta logo atrás. Mesmo assim, vocês percebem coisas erradas — muito erradas! — em sua forma. Saliências. Pontas. Membranas.

Olhos brilhantes vazando vermelho.

Antes que qualquer um de vocês possa fazer qualquer coisa, a criatura desaparece atrás da colina, galopando rumo à floresta.

"Mestra Odara...?" sussurra Hipólita, horrorizada.

Cena 4

Floresta da Tormenta

Mesmo à distância, é fácil notar algo errado com a mata.

O que deveria ser verde está escurecido, sufocado por vermelhidão carregada. Não o vermelho vivo das folhas de outono; mais parece que cada árvore na floresta foi mergulhada em sangue, agora seco e coagulado.

O próprio ar é estranho. Um nevoeiro sangrento, pegajoso, parece emanar das partes mais profundas da floresta, fluindo entre as árvores como serpentes-fantasma.

Apesar do aspecto bizarro, a floresta não é uma área de Tormenta verdadeira. Não causa os mesmos efeitos nocivos sobre criaturas deste mundo (veja *Tormenta20*, p. 319). Mas nem por isso deixa de ser perigosa.

Os aventureiros não têm pistas. Não sabem o que procurar, não sabem que direção devem seguir, e não sabem quem é a pessoa misteriosa que Odara teria ido ver.

Rastrear e encontrar uma druida em uma floresta está muito além de suas capacidades — agulha no palheiro é coisa fácil, em comparação. Mesmo assim, a única coisa a fazer é entrar na floresta. A emanação de névoa vermelha sugere que pode existir uma fonte para o fenômeno. Encontrando a origem, é possível que encontrem a causa de tudo (Inteligência contra CD 10, caso não consigam pensar nisso sem ajuda).

Com algum tempo de caminhada e observação atenta, pode-se estimar onde a Tormenta parece mais intensa, onde as árvores parecem mais deformadas. Encontrar Odara exige testes de Sobrevivência (CD 25). Cada teste representa uma hora de caminhada. Peça que os jogadores definam quem vai liderar o teste; os demais podem fazer testes para prestar ajuda. Em caso de falha, os aventureiros pegaram caminhos errados ou andaram em círculos. O grupo consegue encontrar Odara (avance para a Cena 5, Odara da Tormenta na página 81) após quatro sucessos, independente do número de falhas (lembrando que cada falha acrescenta uma hora ao tempo de viagem).

Após cada hora, antes do próximo teste, role um encontro na tabela abaixo.

Tabela 4-1: Encontros na Floresta da Tormenta

1d20	Encontro	ND
1-4	Armadilhas Vivas	3 a 5
5-6	Odara Espreita	—
7-8	Odara Ataca	3
9	Matilha Aberrante	6
10	Bárbaros Insanos	5
11	Esqueletos da Tormenta	6
12	Gigante Insano	4
13-14	Visão da Tormenta	1
15-16	Sinal de Esperança	—
17-18	Sayekk da Tormenta	4
19-20	Fada Agonizante	—

1-4. ARMADILHAS VIVAS

Em meio às plantas deformadas pela Tormenta, quase todas são apenas assustadoras com seus múltiplos olhos e veias pulsantes. Algumas, no entanto, são de fato perigosas.

O poder aberrante infestou a floresta com criaturas fixas, sem mobilidade, que tentam atacar e matar seres não lefeu ao alcance. Não possuem inteligência, agindo apenas por reflexo. Existem em tantas formas e tamanhos que é quase impossível reconhecê-las — são praticamente parte da paisagem. Por tudo isso, são menos criaturas e mais um tipo de *armadilha viva*.

As armadilhas vivas seguem regras normais para armadilhas, podendo ser detectadas, desarmadas e evitadas das mesmas formas (são apenas mais perigosas e macabras). Role 1d4 para o tipo de armadilha.

1) Lâmina Atroz Uma grande estrutura afiada, como uma lâmina de guilhotina cheia de espinhos, ataca pelo alto. 2d12+15 pontos de dano de corte; Reflexos CD 25 evita; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 4.

2) Teia Vampírica Uma massa de fios pegajosos é disparada contra a vítima. A criatura fica agarrada e é arrastada para junto da árvore. Na rodada seguinte, dúzias de fios penetram na carne e começam a sugar sangue, deixando a criatura fraca (Fortitude CD 20 evita; ação completa e Atletismo CD 20 para escapar). Causar pelo menos 20 pontos de dano destrói a teia, mas qualquer ataque contra ela divide o dano igualmente com a criatura agarrada. Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 3.

3) Jato de Veneno Uma grande flor carnuda, de aspecto bulboso, expele um jato de gás contra a vítima, que perde 2d12 PV por veneno por rodada durante 1d4 rodadas; Fortitude CD 20 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 4.

4) Fosso Faminto Uma enorme bocarra com 3m de diâmetro e presas se escancara no chão, diretamente sob as vítimas, tentando devorá-las. A criatura é agarrada e sofre 10d6 pontos de dano de perfuração por rodada (ação completa e Atletismo CD 20 para escapar). Reflexos CD 25 evita; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 5.

5-6. ODARA ESPREITA

Exija dos jogadores testes de Percepção (CD 20). Em caso de sucesso, notam Odara observando-os, sinistra, através da folhagem.

A centaura aberrante mantém distância de pelo menos 30m. Através da vegetação densa e neblina rubra, é considerada sob camuflagem leve. Felizmente, a mesma camuflagem protege os heróis contra sua insanidade da Tormenta.

Ela não responde a tentativas de comunicação, embora pareça ouvir atenta. Apenas acompanha o grupo, vigiando seus passos, como um predador de tocaia. Se atacam ou tentam se aproximar, ela foge.

A perseguição é quase impossível. O ambiente é considerado terreno difícil mas não afeta Odara devido sua habilidade Galope Rubro. Se os personagens insistirem em ir atrás dela, use as regras de perseguição (*Tormenta20*, Capítulo 6: O Mestre), nesse caso, Odara começa a 30 metros de distância do grupo e, se a qualquer momento abrir uma distância de 60 metros dos personagens, desaparece em meio à neblina rubra e a perseguição acaba. Se alcançarem a centaura, conduza um combate, mas Odara tentará fugir novamente após duas rodadas ou se perder metade de seus pontos de vida.

7-8. ODARA ATACA

Nem sempre a atitude da centaura é passiva. Às vezes, é mortal.

Odara aguarda escondida, de tocaia. Ela "escolheu 20" em seu teste para esconder-se o melhor possível: para notá-la é necessário passar em um teste de Percepção (CD 27). Personagens que falharem no teste são surpreendidos.

Odara irrompe da mata galopando para um ataque de investida, golpeando com o braço-machado. Ela pode fazer uma investida mesmo na floresta fechada, por conta de sua habilidade Galope Rubro. Ela alveja o alvo que parecer mais frágil ou que não a tenha percebido, atropela qualquer um que estiver no caminho e então continua seu movimento e foge para a floresta. Se os jogadores insistirem em correr atrás de Odara, siga as mesmas instruções de perseguição do encontro Odara Espreita.

9. MATILHA ABERRANTE

Rosnados chegam de longe. São lobos da Tormenta, como os que chacinaram a aldeia. Loucos, espumando sangue pelas bocarras, eles anunciam o ataque aos urros. Existe uma chance (1 ou 2 em 1d6) de que a matilha seja liderada por um macho alfa, maior, mais forte e deformado pela Tormenta:

Criaturas. 1d4+2 lobos da Tormenta ou 1d4 lobos da Tormenta e lobo alfa da Tormenta (páginas 87 e 88).

Os lobos concentram seus ataques em um ou dois alvos, para receber bônus por flanquear (+2 nos ataques). Todos lutam até a morte.

Ao fim da luta, peça aos jogadores testes de Percepção (CD 20). Aqueles que passarem percebem a presença de Odara, vigiando de longe. Ela desaparece na mata ao ser notada.

10. BÁRBAROS INSANOS

Várias pequenas tribos bárbaras vivem em pontos remotos dos Bosques. Este grupo de infelizes, após encontros com as aberrações da Tormenta, foi levado

à demência e paranoia totais. Percorrem a floresta enlouquecidos — entrando em fúria, atacando quaisquer criaturas à vista, e lutando até a morte.

Criaturas. 1d4+2 maníacos lefou (página 88).

11. Esqueletos da Tormenta

Duas grandes carcaças de alce jazem no caminho, talvez deixadas por predadores. No entanto, quando os aventureiros se aproximam, as ossadas se erguem mortas-vivas, animadas por forças aberrantes. Deformadas e ampliadas, são muito maiores que um alce comum, as galhadas atingindo quase três metros de ponta a ponta.

Criaturas. Alces esqueletos gigantes x2 (página 86).

12. Gigante Insano

O estrondo de passadas e galhos partidos vem da frente. Não é preciso rolar testes para perceber que algo grande está se aproximando.

É um brutal humanoide de duas cabeças, cada mão empunhando uma clava. Ele ataca tudo à volta, parece louco. Um simples teste de Intuição (CD 10) basta para entender: após alguns encontros com os pesadelos aberrantes que tomaram a floresta, o ogro bicéfalo enlouqueceu, cada cabeça tomando decisões insanas.

Criatura. Ogro bicéfalo insano (página 88).

13-14. Visão da Tormenta

As forças da Tormenta presentes na floresta afetam a mente. Causam visões. Alucinações. Até pesadelos.

Sempre que este encontro ocorre, um evento perturbador parece acontecer. Role 1d6 ou invente o seu:

1. Há um corpo no caminho, vítima de uma armadilha viva. Quando os heróis se aproximam, ele revela ser um dos personagens jogadores — enquanto o próprio personagem desapareceu sem ninguém notar!

2. Um inseto gigantesco, grande como um elefante, emerge da mata. Ele despeja uma baforada de chamas aberrantes sobre o grupo, que ignora qualquer redução de fogo e causa 12d12+24 pontos de dano.

3. A divindade padroeira de um dos personagens (ou outra figura querida, como um pai ou irmão) aparece diante de todos. Quando abre os olhos e boca, emana o brilho sangrento da Tormenta. Ela aponta acusadora, gritando "Traidor!" e fulminando a vítima com um raio, o personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 40). Caso passe no teste, é levado a –10 PV e fica sangrando. Caso falhe, morre.

4. Um monstro ou inimigo à escolha do mestre (de preferência alguém conhecido, e que considerem muito perigoso), ataca o grupo. Mas, quando tentam lutar, nenhuma de suas habilidades ou poderes funciona.

5. Uma figura sinistra vem ao encontro dos heróis. Ele se apresenta como Sayekk, Portador da Tormenta. Então dispara uma magia desconhecida, uma onda de luz profana, que exige um teste de Fortitude (CD 40) para ser evitada. Todos que falham morrem.

Pobre Odara!

6. Odara está adiante. Ela parece normal, não mais monstruosa. Cobre o rosto, chorando. Assim que alguém se aproxima, sua forma muda — e o braço-espada desfere um golpe de misericórdia que causa dano igual a um acerto crítico e exige um teste de Fortitude (CD 10 + dano causado). Uma falha resulta em morte.

Quando esses encontros terminam (ou após 1d4 rodadas), todos despertam do pesadelo. Tudo está de volta ao normal, sem que ninguém esteja morto ou ferido de verdade. Itens e pontos de mana usados não foram realmente gastos. Mesmo assim, todos ficam abalados pelo restante do dia (Vontade CD 24 evita a condição abalado).

15-16. Sinal de Esperança

Enquanto passam pelas árvores, peça aos jogadores um teste de Percepção (CD 15). Caso qualquer um tenha sucesso, consegue notar uma marca feita em uma árvore próxima.

Parece uma seta, indicando o caminho. Talhada fundo na madeira com uma arma, garra ou outra ferramenta cortante. Com um exame mais acurado (uma ação completa e um teste de Investigação contra CD 20) nota-se vestígios de sangue no entalhe. Como se a arma usada estivesse ainda suja de sangue, ou fosse ela própria feita de material orgânico.

Quem teria deixado a marca ali? Odara? Como isca para uma armadilha? Ou, em um precioso momento de lucidez, de alguma forma ela tentou ajudar os heróis?

A resposta terá que esperar. Por enquanto, esta marca oferece +5 no próximo teste de Sobrevivência para encontrar o centro da Tormenta.

17-18. Sayekk da Tormenta

Em certo ponto, vocês parecem estar muito próximos da emanação aberrante. A névoa sangrenta vem farta, praticamente soprada em sua direção.

Então, percebem a verdade terrível.

Um vulto vem chegando. O vapor de Tormenta sopra forte das muitas fendas em sua carapaça insetoide. ELE é a fonte.

"Bem-vindos à Tormenta" ele sussurra. "Bem-vindos à loucura. Sou Sayekk, o Portador da Tormenta. Vocês também vão fazer parte dela. Como a centaura, antes de vocês."

Este encontro oferece aos jogadores um combate rápido contra Sayekk, antes da luta final em seu covil

Criatura. Sayekk da Tormenta (página 88).

Ele não é, ainda, um oponente muito perigoso. Resolva o combate normalmente — é quase certo que os heróis irão vencer. Mas isso não encerra a aventura; morto,

Tentativa de Diálogo

O reencontro dos heróis com Odara é tenso, sendo muitíssimo possível que resulte em violência (e rolagens de Iniciativa) instantânea. Afinal, diante de alguém que já demonstrou ser um monstro perigoso, a atitude de muitos jogadores é gritar "eu ataco" ou "eu lanço *Bola de Fogo*".

Não os censure. Se as coisas acontecerem assim, sem problema. É normal e, pensando bem, muito prudente.

Mas se os jogadores em seu grupo têm preferência por drama e interpretação, ou querem dar outra chance a alguém que sabem ter sido bondosa um dia, ou são bondosos e estão interpretando *direito*... Nesse caso, peça a todos testes de Intuição (CD 15). Avise a quem passar que a centaura parece diferente do que viram até agora. Ela está claramente lutando contra aquilo que a transformou. Esta é a dica para que tentem argumentar antes de lutar.

Caso todos fiquem longe, sem ameaças (e nem tentativas espertas de posicionarem-se melhor para combate), Odara consegue se controlar por tempo suficiente para responder a algumas perguntas:

- **Quem fez isso com você?**

"Sayekk... O Portador da Tormenta... Fui tola... Achei que poderia salvá-lo... Trazê-lo para Allihanna... Tola... Idiota..."

- **Onde está esse Sayekk?**

"Em seu covil... Seu templo de horror... Cuidado... É perigoso... O lugar... Pode tentar mudar vocês também..."

- **Como podemos salvar os Bosques? Como parar a Tormenta?**

"Sayekk é a fonte... Enquanto ele viver, a Tormenta vai fluir... Ele precisa morrer... Que a deusa me perdoe... Mas ele precisa ser destruído..."

- **Como podemos salvar você?** "Não podem... Não posso viver assim... Vou ficar violenta de novo... Vocês precisam me matar..."

Não queremos matar você!

"Vocês *precisam*... Não posso me controlar... Não posso voltar a fazer as coisas que fiz... Por favor... É o único jeito..."

Continua...

Tentativa de Diálogo (Continuação)

• Alguma magia pode curar você?

"Nenhum de vocês... Tem poder para isso... Terão que me matar..." De fato, sem a destruição de Sayekk, apenas apenas a magia *Consagrar* com o aprimoramento de 4ª círculo, ou um efeito semelhante, poderia fazer Odara voltar ao normal.

• Tem que haver algum outro jeito!

"Não podem me deixar assim... Não podem me deixar viver com as coisas que fiz... Precisam me matar... *Precisam*..."

Conforme as perguntas são feitas, peça a todos outro teste de Intuição (CD 25). Aqueles que passarem percebem: os pedidos de Odara para matá-la são motivados por medo e loucura — e não, necessariamente, por ser a única solução.

Odara não consegue manter a sanidade por muito mais tempo. Após responder estas perguntas, ou se a qualquer momento um personagem faz algo suspeito, ela volta a ser um monstro e ataca.

o corpo de Sayekk se desmancha em névoa vermelha e foge, à vista de todos, indo renascer no covil. Apenas naquele lugar é possível destruí-lo permanentemente.

19-20. Fada Agonizante

Os Bosques de Allihanna são habitados por muitos tipos de fadas. Infelizmente, de todos os seres vivos, fadas são aqueles mais vulneráveis à corrupção da Tormenta. Onde as forças aberrantes atuam, a magia natural morre. E onde não há magia, as fadas morrem.

Isso é algo que os aventureiros descobrem da pior maneira.

Gemidos muito baixos alcançam vocês. Seguindo-os até a fonte, encontram-se diante de uma cena de pesadelos.

É uma pequena criatura, não muito maior que uma boneca. Delicada, andrógina, impossível dizer se masculina ou feminina. Está presa a uma árvore. Amarrada com fios espinhosos, que mais parecem arame farpado vivo. A teia cruel entra fundo na carne; não se pode mais dizer onde a fada termina e a fibra começa.

Olhos negros, que devem ter sido lindos algum dia, abrem-se com esforço.

"Vocês chegaram... Os heróis chegaram... A deusa disse que viriam... Viriam nos salvar..."

A fada foi capturada pela armadilha viva há tempos, sua vida sugada muito lentamente. Salvá-la é impossível. Cura mundana, bem como magias de cura, não surtem efeito — os ferimentos não podem ser fechados devido à corrupção avançada.

A fada usa o que resta de sua energia para responder às perguntas dos heróis. Infelizmente, ela tem forças para apenas duas perguntas antes de morrer.

Um personagem capaz de lançar magias pode oferecer sua energia mágica pura (através de um toque, beijo, canção, lágrimas ou outro ato piedoso) para fazer a fada resistir um pouco mais. Ele pode gastar 1 PM para permitir que a fada responda mais uma pergunta.

Verifique se os jogadores fazem as perguntas certas; perguntas erradas desperdiçam suas chances e o tempo de vida da fada:

• Onde está Odara?

"Ela estará com quem a mudou... Quem a recriou... Achem Odara para achar Sayekk... Achem Sayekk para achar Odara... Sigam para o norte... Para onde é vermelho..."

• O que aconteceu com Odara?

"Odara de Allihanna... É agora Odara da Tormenta... Sayekk a mudou... Transformou..."

• Quem é Sayekk?

"Ele é o arauto da abominação... Não é de Allihanna... Ele é da Tormenta... Ele é o Portador da Tormenta..."

• Onde está Sayekk?

"Está perto... Onde é vermelho... Vocês estão muito perto... Vão achá-lo... Sigam para o norte... Onde o vermelho é mais forte..."

• Como devolvemos a floresta ao normal?

"Sayekk é a origem... É a fonte do mal... É a antivida... Precisa sumir... Sigam para o norte... Onde é mais vermelho..."

• Como podemos salvar você?

"Não vou viver muito mais... Só quero um pouco de mágica... Para falar... Para ajudar a salvar os bosques..."

• Há alguma maneira de curar Odara?

"Odara é, agora, da Tormenta... Mas ainda é de Allihanna... Ela chora... Sofre... Não é tarde... Ainda há tempo para ela..."

• Quem é você? Qual o seu nome?

Um sorriso fraco. "Lantana... Que bom que perguntou..." Esta pergunta não conta no gasto de PM, permitindo que se faça outra.

Após responder todas estas perguntas, ou quando se esgotam os recursos dos jogadores, não há mais nada a fazer.

"Agradeço a vocês por estes últimos momentos. Vou para junto de Wynna, agora..."

Apesar de seus esforços, a fada esgotou suas forças. O corpo se desmancha em poeira luminosa.

Após este encontro, se conseguiram receber respostas certas, os jogadores recebem +5 em seus próximos testes de Sobrevivência para encontrar o centro da Tormenta. E o covil de Sayekk.

Cena 5

Odara da Tormenta

Após percorrer a floresta, vocês alcançam uma clareira devastada. A própria vegetação parece curvar-se para fora, tentando manter distância.

No centro, um tipo de cratera. Tem grandes dentes à volta, como a bocarra de algum verme imenso. Vermelhidão pura jorra farta da abertura, feito fumaça de uma chaminé. Sem sombra de dúvida, aqui está a origem da emanação de Tormenta que infesta os Bosques.

Tudo isso vocês só percebem mais tarde. Porque, bem diante de vocês, algo muito mais urgente chama a atenção.

É Odara. Prostrada no chão, as mãos cobrindo o rosto. Os ombros pulsam forte enquanto ela soluça.

Espalhados pelo chão em volta, há pedaços de carapaça. Partes de sua armadura insetoide. Estão sujos de sangue, parecem ter sido arrancados da carne. Mas pode-se ver, no corpo dela, que as placas extraídas já voltaram a crescer.

Ainda cobrindo o rosto, ela chora:

"Por favor... Não hesitem... Não se deixem deter... Vocês precisam... Me parar..."

Ela afasta as mãos. Seus olhos agora parecem normais. Choram sangue.

"O que fiz... As coisas que fiz... Vocês precisam me parar... PRECISAM ME PARAR... Senão..."

Antes que vocês consigam fazer qualquer coisa (mas veja o quadro "Tentativa de Diálogo"), *os olhos da centaura mudam. Com um lampejo, voltam a emanar a luz diabólica de antes. Ela salta de pé, brandindo o braço-machado e pronta para lutar.*

Criatura. Odara da Tormenta (página 88).

É bem possível que os jogadores tentem atacar Odara primeiro, agindo em silêncio e ganhando uma rodada de surpresa antes que ela abra os olhos. Apesar de inteligente, esse plano falha: Odara sente o que acontece dentro da Floresta, por estar tomada pela Tormenta; ela percebe qualquer criatura em contato com o solo até 30 metros. Na borda da clareira, todos os personagens já estão dentro desse alcance.

Desta vez Odara não adota táticas de guerrilha, atacando e fugindo. Sua estratégia é simples e direta: ela galopa diretamente contra o grupo (fazendo primeiro um ataque de investida e atropelar) e então passa a golpear com o braço-machado e os cascos. Ela não teme ser flanqueada ou receber ataques furtivos porque, como criatura da Tormenta, é imune a essas manobras.

Caso Odara tenha sido atacada com sucesso em encontros anteriores, ela não terá se curado ainda. Reduza seus PV de acordo.

Cabe aos jogadores, agora, uma decisão dura. Eles podem atacar com tudo, causando dano letal e matando Odara; ou podem tentar derrotá-la sem matar, causando apenas dano não-letal. Esta última opção é mais difícil e pode custar suas vidas. Após passar pelos perigos da floresta corrompida, talvez o grupo esteja ferido demais e não tenha essa escolha.

É possível também lutar normalmente, causando dano letal, e reservar ataques não-letais para os últimos momentos, quando Odara já estiver quase vencida. Essa estratégia pode funcionar, apesar de arriscada (um golpe letal pode matá-la por acidente).

Se Odara cair vítima de dano letal, talvez os jogadores pensem em estabilizá-la (com magia ou um teste de Cura). Isso evitaria sua morte, mas seria perigoso; se ela recuperar pelo menos 1 PV, ficará consciente e voltará a atacar.

Quando a luta termina, com Odara morta ou inconsciente (vamos lidar com as consequências disso mais tarde), os personagens sobreviventes estão livres para seguir rumo à estrutura da Tormenta.

Recompensas da Parte 1

Briga em Malpetrim: ND 5 (ou ND 6 se o desafio for vencido sem o uso de dano letal).

Derrotar os Lobos da Tormenta: ND 6.

Explorar a floresta: ND 6 + 1 por encontro enfrentado.

Matar Odara: ND 7.

Manter Odara viva: ND 8.

Caso esteja usando o avanço dos personagens por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), os personagens sobem para o 8º nível ao concluir esta parte da aventura.

PARTE 2: O COVIL RUBRO

Em que os personagen se emaranham pela corrupção da Tormenta, e encaram uma inimiga inusitada.

CENA 1

ANTRO DO MAL

A entrada do covil de Sayekk é perturbadoramente igual a uma bocarra circular escancarada, com longas presas voltadas para dentro, como algum gigantesco verme esperando por comida. As paredes internas parecem feitas de ossos retorcidos, unidos por teias e membranas, tudo revestido de estranho brilho metálico. Apesar do visual orgânico, aparenta ser incrivelmente forte.

É difícil olhar seu interior; a "fumaça" vermelha vaza intensa, espalhando-se por toda a região ao redor.

A descida de quase dez metros na verdade é simples (lembre-se, até uma centaura passou por aqui), devido às paredes inclinadas: a entrada tem formato de cone invertido. Basta um único teste de Atletismo (CD 10) para chegar ao fundo sem incidentes. Mesmo assim, os muitos espinhos tornam qualquer queda perigosa, causando 3d6 pontos de dano de impacto mais 1d6 pontos de dano de perfuração. Minotauros, claro, devem achar a tarefa mais difícil (pois estarão abalados por seu medo de altura).

O covil de Sayekk é formado por corredores e câmaras subterrâneas — talvez uma antiga caverna natural deformada pela Tormenta, ou então escavada por sua própria força. Apesar da forma ameaçadora, a boca-entrada não morde e nem ataca. Ainda.

As paredes parecem orgânicas, feitas de resina endurecida. Pode ter sido formada naturalmente, ou secretada por criaturas sob o comando de Sayekk. Têm a dureza do aço. Por suas formas horrendas e vivas — carapaças, ossos, garras, olhos… — criaturas da Tormenta (inclusive lefou) recebem +5 em Furtividade quando estão aqui.

A névoa de Tormenta preenche o lugar inteiro. Não causa nenhum efeito imediato (veja o quadro), pode-se respirar normalmente em seu interior. Mas, por ser muito espesso, o nevoeiro sangrento atrapalha a visão: todas as criaturas no covil sofrem redutor de –5 em testes de Percepção para ver e são consideradas sob camuflagem leve. Lefeu e lefou ignoram essa camuflagem.

A cratera leva a uma pequena área irregular com 9m de diâmetro. Assim que todos os personagens entram, dentes de aço imensos fecham a abertura, tornando a saída impossível. Esses dentes só voltam a abrir sob o comando de Sayekk — ou após sua morte.

Da área de entrada saem dois túneis, que se dividem em um labirinto de corredores que variam em largura de 1,5 a 3m. Os túneis levam a outras seis câmaras, cada uma com formatos e tamanhos diferentes. Se quiser, o mestre pode criar a disposição dos túneis e das câmaras a seu critério; o importante é que a caverna tenha uma área de entrada e outras seis câmaras conectadas pelos túneis.

CENA 2

SAYEKK, PORTADOR DA TORMENTA

A primeira coisa que percebem — impossível não notar — é o jorro de fumaça vermelha. O caos sangrento vazando, emanando, fluindo, sendo produzido por alguma coisa. Não resta dúvida: ali está a fonte.

O vulto diante de vocês poderia ter sido humano algum dia. Até mesmo um humano jovem e belo. Mas a verdade é que, desde o nascimento, ele viveu desfigurado pela Tormenta. Ele pertence aos temidos lefou.

Carapaça recobre as partes visíveis de seu corpo. As mãos já não podem mais ser chamadas assim — são longas garras de osso brilhante. Olhos brotam de lugares impossíveis. Os lefou têm deformidades, mas quase nunca tão acentuadas; qualquer que fosse sua aparência original, o poder da Tormenta torceu ainda mais sua anatomia.

As inúmeras fendas e tubos em sua pele-armadura, pulsando como guelras de peixe, sopram jatos de anti-vida. Seu próprio corpo está emanando a pestilência.

"Então, vocês também ouviram o chamado" ele sibila, a voz soando grotesca entre as várias línguas. "Também vieram adorar a tempestade. Vieram unir-se à Tormenta."

CRIATURA. Sayekk (em suas quatro formas, a partir da página 88).

É possível que os personagens já tenham visto Sayekk antes, durante os encontros na floresta. Nesse caso, mude a descrição da cena de acordo.

Alguém poderia pensar que o covil macabro de Sayekk abriga todo tipo de monstros — hordas e mais hordas de inimigos a enfrentar, até que se encontre seu mestre em alguma câmara profunda. Na verdade, a situação é um pouco diferente.

O covil não tem outros monstros. Assim que os personagens alcançam qualquer uma das seis câmaras (exceto a área por onde entraram), encontram o próprio Sayekk, em pessoa. Ele não teme lutar com os heróis porque, cada vez que morre, é absorvido e recriado pelo poder da Tormenta. E sempre que isso acontece aqui, no covil, ele é recriado em uma nova forma ainda mais poderosa. Cada vez que Sayekk é destruído, renasce aleatoriamente em alguma outra câmaras distante (cada câmaras conta como uma cena).

Caso Sayekk não esteja em uma das câmaras, é possível buscar por recursos em seu interior com um teste de Sobrevivência (CD 20). Se passarem, encontram aleatoriamente uma única dose de um dos itens a seguir.

Seiva Rubra. Um líquido viscoso escorre das paredes e pode ser coletado. Possui um gosto metálico e contém uma enorme quantidade de mana. Beber o líquido recupera 3d4 PM, mas o usuário fica confuso até o fim de seu turno.

Sementes Carmesim. Uma baga retorcida de odor ocre que é na verdade um superalimento. Consumir uma semente carmesim cura 5d10+5 PV e uma condição negativa entre enjoado, envenenado, exausto, fatigado ou fraco. No entanto, causa um choque no organismo, deixando o personagem debilitado até o fim de seu próximo turno.

Consumir esses itens faz com que o personagem role um teste de corrupção imediatamente (veja o box "Corrupção Aberrante"). O objetivo de Sayekk é manter os personagens aqui pelo maior tempo possível, para que sejam transformados como Odara (veja o quadro a seguir). Note que, com a entrada lacrada, os heróis não podem sair até que a última forma de Sayekk seja destruída — ou até que todos sejam transformados em monstros, e ele então decida libertá-los.

Corrupção Aberrante

A névoa da Tormenta no interior do covil não causa dano imediato, mas está longe de ser inofensiva. A exposição prolongada a essa substância foi a causadora da transformação de Odara.

Tabela 4-2: Efeitos da Névoa da Tormenta

Falhas	Efeito
1	Nenhum efeito ou penalidade real, mas a vítima sente certo mal-estar e percebe que algo está errado.
2	A garganta queima, causando tosse constante. O personagem sofre –2 em Furtividade.
3	Os olhos ardem e mudam de aparência, lembrando olhos de inseto. O personagem recebe visão no escuro e não sofre mais a penalidade de –5 em testes de Percepção para enxergar aqui (mas ainda é afetado pela camuflagem).
4	Pedaços de carapaça crescem sobre a pele. O personagem recebe +2 na Defesa.
5	A vítima adquire percepção às cegas (*Tormenta20*, página 229), o que cancela a camuflagem pela névoa.
6	O espírito do personagem começa a ser atacado pela corrupção lefeu. Ele perde 1 ponto de Carisma. A partir de agora, cada nova falha reduz o Carisma do personagem em mais 1 ponto (além de quaisquer efeitos pela falha).
7	A vítima recebe redução de dano 2.
8	A carapaça fica ainda mais espessa. O bônus na Defesa aumenta para +5 .
9	A tosse acaba (removendo a penalidade de Furtividade) e a redução de dano aumenta para 5.
10	A transformação se completa. A vítima adquire todas as habilidades de Lefeu (*Tormenta20*, página 315) e seu tipo muda para monstro. Ela se torna um NPC sob controle do mestre, atacando seus aliados, da mesma forma que Odara.

Fique atento à contagem de tempo. Para cada câmara visitada (ou para cada hora no interior da caverna), todos os personagens devem fazer testes de Vontade (CD 22). Cada falha muda um pouco a vítima, deixando-a mais próxima da corrupção aberrante, conforme a tabela abaixo.

Caso Sayekk esteja no mesmo aposento, sempre expelindo a matéria rubra, a corrupção da Tormenta será muito mais intensa: os personagens fazem testes a cada 1d4 rodadas (ou 2 rodadas para simplificar).

Ao perceber que muitos efeitos da transformação são benéficos, é bem possível que um ou mais jogadores decidam falhar *voluntariamente* em seus testes de Vontade. O raciocínio é válido: a promessa de poder faz parte da sedução da Tormenta, qualquer um tem a escolha de juntar-se a ela. Mas, quando as falhas começarem a causar perda de Carisma, o arrependimento pode ser tardio…

Estes efeitos não são permanentes. Com a destruição de Sayekk, a emanação de Tormenta é interrompida, e todas as vítimas voltam ao normal em 1d4 horas.

Epílogo: Vida e Morte

Com o último ataque contra a caverna viva, as grandes faces em suas paredes se contorcem e gritam. Por um momento, apenas, parecem humanas.

"Meus pais não me queriam… Outras crianças não me queriam… Ninguém me queria…"

A voz cavernosa baixa, e Sayekk diz suas últimas palavras neste mundo:

"Mas a Tormenta me quer… Quer a todos…"

O lugar inteiro se retorce, redemoinha. Os ossos metálicos somem nas paredes, agora pedra e terra comuns. O ar pegajoso e carregado de vermelho se dissolve, como sujeira sumindo nas águas de um lago límpido. Este pedaço de mundo volta a ser natural, saudável. Volta a ser Arton.

Mesmo aqueles de vocês contaminados pela corrupção agora, lentamente, voltam ao normal.

A morte de Sayekk coloca fim a esta manifestação da Tormenta. Sem o corpo lefou para emanar vermelhidão, Allihanna recupera sua força. Os Bosques estarão normais em poucos dias.

Hoje, a infestação lefeu foi detida. A missão foi bem-sucedida. Os personagens sobreviventes recebem XP normal para todos os encontros (ou sobem para o nível seguinte).

Mas a totalidade do sucesso depende do desempenho — e decisões — dos jogadores:

• **Odara Vive.** Odara, corrompida pela Tormenta, atacou os aventureiros para matar. Se eles conseguiram apenas deixá-la inconsciente (por dano não-letal ou quaisquer outros meios) e destruíram Sayekk, a centaura estará então livre de sua influência. Quando saírem do covil ela estará ali, ainda mostrando restos repulsivos da transformação física, mas a mente terá voltado ao normal.

Odara, no entanto, tem lembranças claras das coisas horríveis que fez sob o domínio da Tormenta. Ela terá muito a orar e chorar, quando estiver só. Agora, só resta voltar à aldeia e tentar curar todos da melhor forma que puder, com os poderes que a piedade de Allihanna lhe permita manter. Para ela, será um longo caminho de penitência aos olhos da deusa — e aos seus próprios.

A druida é profundamente grata aos heróis — deve-lhes muito mais que a vida. Como Hipólita talvez tenha explicado, Odara guarda tesouros e itens mágicos variados — sem serventia para ela, mas úteis ao negociar com outras raças. Ela recompensa o grupo com tesouros equivalentes ao dobro do ND 9 (role duas vezes em cada coluna na tabela).

• **Odara Morre.** Enfrentar a centaura aberrante em combate normal já seria difícil; derrotá-la sem tirar-lhe a vida, mais ainda. Talvez os aventureiros tenham escolhido lutar com força total. Ou talvez apenas tenham falhado em derrotar Odara sem matá-la.

Hipólita recebe a notícia com pesar. Mesmo assim, ela agora é a nova xamã da aldeia — ainda muito jovem para isso, como havia acontecido com Odara antes dela.

Apesar da perda, Hipólita agradece os heróis por salvarem os Bosques. Ela não tem conhecimento de onde Odara escondia seu tesouro pessoal; ele agora está provavelmente perdido para sempre, em algum ponto secreto da floresta. Ainda assim, ela recompensa os aventureiros com tesouro equivalente a 1.000 Tibares.

É possível que os personagens insistam em tentar reviver Odara ou seus amigos. É uma boa ocasião para lembrar a todos sobre como é difícil achar alguém capaz e disposto a realizar um milagre como esse…

• TPK • Total Party Kill. *Dia de Tormenta* é uma aventura difícil. É esperado que um ou mais personagens morram. Mas também é bem possível que o grupo inteiro morra — especialmente durante a luta final contra Sayekk.

Caso isso aconteça, não desperdice a oportunidade. Lembre-se de que os Bosques têm muitos encontros opcionais (é certo que você não usou todos eles); narrada uma segunda vez, esta aventura pode ser bem diferente.

Hipólita ainda pode buscar ajuda de outros aventureiros. Ela agora sabe sobre a Tormenta, sabe que deve procurar heróis próprios contra essa ameaça — campeões acostumados a enfrentar a Tormenta. Deixe que os jogadores façam novos personagens, faça mudanças para deixar tudo mais difícil (o tempo passou, Sayekk estará mais forte) e narre a aventura outra vez.

Recompensas da Parte 2

Derrotar Sayekk, Lefou: ND 6.

Derrotar Sayekk, Encouraçado: ND 7.

Derrotar Sayekk, Névoa Viva: ND 7.

Derrotar Sayekk, Caverna Viva: ND 8.

Evitar ser corrompido pela Tormenta: ND 4.

Caso esteja usando o avanço dos personagens por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), os personagens sobem para o 9º nível ao concluir a aventura.

Mas, afinal, qual é o final "oficial"?

"Então, Odara pode viver ou morrer. Mas qual é o final oficial, aquele escolhido pelos autores? Nos futuros títulos Tormenta, Odara estará viva ou morta?" É bem possível que você esteja fazendo essas perguntas.

A resposta é: o único final "oficial" é aquele que você rolou. É aquele que aconteceu em sua campanha. E mesmo que seu grupo não tenha jogado *Dia de Tormenta*, nesse caso a decisão pertence ao mestre. Ele vai dizer se, ao passar pela aldeia dos centauros, os heróis encontram Odara viva ou não.

RPG é o único tipo de história em que o público — você — toma as decisões realmente importantes. Nós, autores, temos um bocado de trabalho para deixar essas escolhas abertas a todos.

Mesmo assim, alguns insistem em tentar devolver essas decisões para os autores. Não querem escolher. Entregam, por livre vontade, a liberdade que oferecemos. Desistem dela, em troca de segurança. Em troca da confiança que têm em nossas escolhas.

É claro que nós, autores, ficamos orgulhosos e agradecidos por essa confiança. Ficamos felizes que confiem a nós suas histórias, suas aventuras.

Mas não é assim que jogos de RPG funcionam. Essas histórias são de vocês. Pertencem a você e seus amigos. Vocês se conhecem, vocês sabem do que gostam. Então, claro que nunca poderíamos fazer melhor.

Não é certo entregar aos heróis uma decisão importante — o destino de um arquivilão, ou vida e morte de uma personagem querida —, e então tomá-la de volta com uma "versão oficial". Não é certo que seu grupo tenha se esforçado para salvar Odara, e então ela seja mencionada em algum acessório ou HQ como morta, apagando o feito dos heróis.

"Então, Odara nunca mais aparecerá em *Tormenta*?" Por enquanto, não. Ela não é essencial ao cenário — Hipólita pode ocupar seu papel, e há centenas de outros personagens. Se um dia precisarmos falar dela, pensaremos em algo que não contradiga as ações e decisões dos jogadores nesta aventura.

Em *Tormenta*, você é livre para escolher. Mas a liberdade pode ser assustadora. Fazer escolhas, às vezes, exige coragem.

Tenha essa coragem.

NPCs & Criaturas

Alce Gigante Esqueleto — ND 4

Morto-vivo Enorme

Iniciativa +7, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +14, **Ref** +11, **Von** +5, imunidade a frio, redução de corte e perfuração 5
Pontos de Vida 125
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Galhada +16 (2d8+15).
Anatomia Insana O alce gigante esqueleto tem 25% de chance (resultado "1" em 1d4) de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

For 3, Des 1, Con 3, Int –, Sab 0, Car –5

Tesouro Nenhum.

Legionário ND 2

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +1, faro
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +2, **Von** +7
Pontos de Vida 35
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Gládio +12 (1d8+5, 19/x3) e chifres +12 (1d6+5).
À Distância Azagaia +10 (1d6+5).
Falange (Movimento) Se o legionário estiver usando um escudo e adjacente a um aliado com esta habilidade, ele pode formar uma falange com esse aliado. Enquanto estiverem adjacentes um ao outro, os participantes da falange recebem +2 na Defesa e em testes de resistência.
"ME SEGURA SENÃO ACABO COM ELES" Enquanto não for atacado com dano letal, o legionário vai atacar somente com seus punhos (ataque +12, dano 1d3+4) e sem seu escudo (isso reduz sua Defesa para 17).
Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o legionário fica abalado.

For 4, Des 0, Con 3, Int 1, Sab 0, Car 1

Equipamento Azagaia x3, escudo pesado, gládio, loriga segmentada. **Tesouro** Padrão.

Guardas de Malpetrim

Guarda de Malpetrim — ND 2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +4 (+6 em ambientes urbanos)
Defesa 18, **Fort** +10, **Ref** +7, **Von** +5
Pontos de Vida 18
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +14 (1d8+12, 19).
À Distância Besta leve +14 (1d8+12, 19).
Manter a Ordem Treinada para neutralizar malfeitores sem violência, a guarda de Malpetrim recebe +2 em testes de ataque para manobras de combate.

For 2, Des 1, Con 2, Int 0, Sab 0, Car 0

Perícias Atletismo +5 (+7 em ambientes urbanos), Intuição +3 (+5 em ambientes urbanos).
Equipamento Algemas, apito, besta leve, cota de malha, espada longa, escudo leve, lampião, virotes x10. **Tesouro** Metade.

Oficial da Guarda de Malpetrim — ND 4

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +6 (+8 em ambientes urbanos)
Defesa 24, **Fort** +21, **Ref** +16, **Von** +12
Pontos de Vida 110
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +15 (1d8+12, 19) e escudo leve +15 (1d4+12).
À Distância Besta leve +15 (1d8+12, 19).
Derrubar Aprimorado (Livre) Se o oficial da guarda de Malpetrim acertar um ataque de espada longa, pode usar a manobra derrubar (teste +17).
Manter a Ordem Treinado para neutralizar malfeitores sem violência, o oficial da guarda de Malpetrim recebe +2 em testes de ataque para manobras de combate (já contabilizado).
Ordens (Movimento) O oficial da guarda de Malpetrim grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.

For 3, Des 1, Con 2, Int 0, Sab 1, Car -1

Perícias Atletismo +7 (+9 em ambientes urbanos), Intuição +5 (+7 em ambientes urbanos).
Equipamento Algemas, apito, besta leve, cota de malha, espada longa, escudo leve, lampião, virotes x10. **Tesouro** Metade.

Capitão da Guarda de Malpetrim — ND 6

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +8 (+10 em ambientes urbanos)
Defesa 33, **Fort** +16, **Ref** +12, **Von** +10, redução de dano 5, resistência a medo +2
Pontos de Vida 110
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +19 (2d8+16, 22/x3) e escudo pesado +19 (1d6+22).
À Distância Besta leve +19 (2d8+22, 19).
Mexa-se, soldado! (Movimento) O capitão da guarda de Malpetrim dá um comando a um aliado em alcance médio, que pode fazer uma ação padrão imediatamente.

Ordens (Movimento) O capitão da guarda de Malpetrim grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.

For 4, Des 1, Con 3, Int 1, Sab 2, Car 0

Perícias Atletismo +9 (+11 em ambientes urbanos), Guerra +6, Intuição +7 (+9 em ambientes urbanos).

Equipamento Algemas, apito, besta leve, espada longa, escudo pesado, lampião, meia armadura, virotes x10. **Tesouro** Metade.

Mago de Batalha de Malpetrim ND 6

Humanoide (humano) Médio (especial)

Iniciativa +7, **Percepção** +7 (+9 em ambientes urbanos)
Defesa 24, **Fort** +7, **Ref** +12, **Von** +17
Pontos de Vida 130
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 36

Arcano de batalha O mago de batalha de Malpetrim soma sua Inteligência nas rolagens de dano para magias (já contabilizado).

Magia Acelerada (Livre, 4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o mago de batalha de Malpetrim muda a execução dela para livre.

Raio Arcano (Padrão) Uma criatura em alcance médio sofre 2d8+6 pontos de dano de frio e fica lenta por uma rodada (Reflexos CD 25 reduz o dano à metade e evita a condição lento).

Magias O mago de batalha de Malpetrim lança magias como um mago de 6º nível (CD 25).

- *Amarras Etéreas (Padrão, 3 PM)* O mago de batalha lança três laços de energia que agarram uma criatura em alcance médio. A vítima pode tentar se livrar, gastando uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (CD 25). Se passar, destrói um laço, mais um laço adicional para cada 5 pontos pelos quais superou a CD. Os laços também podem ser atacados e destruídos: cada um tem Defesa 10, 10 PV, RD 5 e imunidade a dano mágico.
- *Campo de Força (Reação, 4 PM)* Quando sofre dano, o mago de batalha recebe redução de dano 30 contra este dano.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O mago de batalha escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias no alvo escolhido com CD menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Invisibilidade (Livre, 3 PM)* Até seu próximo turno, o mago de batalha fica invisível (incluindo seu equipamento) e recebe camuflagem total e +10 em testes de Furtividade contra ouvir. Criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques. A magia termina se o mago fizer uma ação hostil contra uma criatura.
- *Relâmpago (Padrão, 5 PM)* O mago de batalha dispara um raio que atinge uma linha com alcance médio. Criaturas nessa área sofrem 8d6+6 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade).
- *Seta Infalível de Talude (Padrão, 5 PM)* O mago de batalha projeta três lanças de energia. Cada lança atinge um alvo em alcance médio, causando 1d8+1 pontos de dano de essência (uma das lanças recebe +6 na rolagem de dano).

For 0, Des 1, Con 1, Int 6, Sab 1, Car 0

Perícias Atletismo +5 (+7 em ambientes urbanos), Conhecimento +13, Intuição +6 (+8 em ambientes urbanos), Misticismo +13.

Equipamento Essência de mana, varinha arcana. **Tesouro** Padrão.

Guarda de Malpetrim

Preservar a lei e ordem em uma cidade povoada de aventureiros não é nem um pouco fácil. Ainda assim, o Conselho faz o possível para manter uma guarda bem preparada.

A lei é bastante tolerante e liberal em Malpetrim, especialmente quanto à violência. Brigas "normais" (muito comuns aqui, ainda mais quando há minotauros envolvidos) não chamam atenção das autoridades. A guarda entra em ação apenas quando ocorre derramamento de sangue (combates com dano letal), dano extenso a propriedades, e outros crimes mais graves. Mesmo nesses casos, guardas corruptos podem aceitar suborno para fechar os olhos.

Os membros da Guardas patrulham sozinhos, em duplas (ND 4), grupos de dois Guardas e um Oficial (ND 7) ou patrulhas de três guardas e um capitão (ND 8). Lugares mais perigosos — como o famigerado portão sudeste da cidade — podem ser patrulhados por grupos de três oficiais (ND 8).

Para casos extremos (em geral envolvendo aventureiros poderosos), a cidade reserva pelo menos um grupo de elite formado por dois oficiais e um mago de batalha (ND 10); ou um oficial, um capitão da guarda e um mago de batalha (ND 15).

Hipólita

A druida Hipólita é descrita na Cena 2 da Parte 1 da aventura. Ela conta como uma parceira adepta e médica veterana.

Lobo da Tormenta ND 2

Monstro (lefeu) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 21, **Fort** +10, **Ref** +7, **Von** +5, redução de dano 5
Pontos de Vida 20
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (1d12+14).

Insanidade da Tormenta 1d4 PM (Vontade CD 16 evita).

Derrubar (Livre) Se o lobo da tormenta acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (teste +14).

Táticas de Alcateia Quando flanqueia um inimigo, o lobo da tormenta recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano (além do bônus normal por flanquear, para um total de +4 no ataque e +2 no dano).

For 3, Des 2, Con 2, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Furtividade +10.

Tesouro Nenhum.

Lobo da Tormenta Alfa ND 5

Monstro (lefeu) Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +7, faro, visão na penumbra
Defesa 25, **Fort** +16, **Ref** +9, **Von** +6, redução de dano 10
Pontos de Vida 180
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida x2 +17 (1d12+14).
Insanidade da Tormenta 2d4 PM (Vontade CD 20 evita).
Derrubar (Livre) Se o lobo da Tormenta acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (teste +19).
Ferocidade da Matilha (Reação) Uma vez por rodada, quando erra um ataque de mordida, o lobo pode comandar um aliado em alcance curto para que ataque um inimigo adjacente a este aliado.
Táticas de Alcateia Quando flanqueia um inimigo, o lobo recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano (além do bônus normal por flanquear, para um total de +4 no ataque e +2 no dano).

For 5, Des 3, Con 4, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Furtividade +12.
Tesouro Nenhum.

Maníaco Lefou

Veja *Tormenta20*, Capítulo 7: Ameaças.

Ogro Bicéfalo Insano ND 7

Humanoide (gigante) Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +8, visão na penumbra
Defesa 32, **Fort** +17, **Ref** +14, **Von** +10
Pontos de Vida 290
Deslocamento 9m (6q)

Duas Cabeças... O ogro bicéfalo não pode ser flanqueado e, quando faz um teste de Percepção ou Vontade pode rolar duas vezes e escolher o melhor resultado.
...Duplamente Confusas (Padrão) O contato com a Tormenta deixou esse ogro completamente insano. Sempre que esta habilidade é usada, role 1d6 duas vezes. O resultado de cada dado indica que ação é tomada. Resultados repetidos se ativam normalmente.
1) O ogro faz um ataque corpo a corpo com uma de suas clavas contra uma criatura adjacente (ataque +22, 2d10+15).
2) O ogro gira, acertando todas as criaturas adjacentes com suas clavas desajeitadas. Criaturas atingidas sofrem 2d10+8 de dano de impacto (Reflexos CD 24 reduz o dano à metade).
3) O ogro corre em uma direção aleatória. Jogue 1d8 para determinar a direção (sendo "1" diretamente à frente, "2" à frente e à direita e assim por diante) e 1d12 para a distância (medida em quadrados de 1,5m).
4) O ogro bate simultaneamente com suas duas clavas em um mesmo alvo (dois ataques +22, 2d10+15), se ambos acertarem a vítima fica atordoada por uma rodada (Fortitude CD 24 evita a condição atordoado).
5) O ogro arremessa uma pedra em uma criatura em alcance curto (ataque +20, 1d8+15).
6) As duas cabeças começam a discutir e se batem. O ogro ataca a si mesmo, sofrendo 2d10+15 pontos de dano.

For 8, Des –1, Con 5, Int –1, Sab –1, Car –1

Perícias Atletismo +15.
Equipamento Clava aumentada x2, gibão de peles. **Tesouro** Nenhum.

Odara da Tormenta ND 7

Monstro (lefeu) Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +11
Defesa 32, **Fort** +12, **Ref** +11, **Von** +18, redução de dano 10
Pontos de Vida 230
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Braço-machado +24 (2d12+19, x3) e cascos +24 (2d8+19).
Galope Rubro Quando faz uma investida, Odara causa +2d8 pontos de dano e pode continuar se movendo após o ataque, até o limite total na rodada de seu deslocamento. Além disso, Odara não é afetada por terrenos difíceis naturais.
Insanidade da Tormenta 2d4 PM (Vontade CD 24 evita).
Pisotear (Livre) Se Odara vencer um teste de atropelar contra uma criatura Média ou menor, ela causa o dano de seus cascos automaticamente contra essa criatura.

For 3, Des 1, Con 2, Int 2, Sab 4, Car -2

Perícias Atletismo +10, Furtividade +8, Sobrevivência +13.
Tesouro Nenhum.

Sayekk, Lefou ND 6

Sayekk é descrito na Cena 2 da Parte 2 da aventura. Esta primeira forma de Sayekk ataca apenas com as garras. Caso tenha sido encontrado e derrotado na floresta, ainda assim ele aparece nesta forma no covil — apenas quando for destruído no covil ele mudará para as formas seguintes.

Monstro (lefeu) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +5, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +12, **Ref** +18, **Von** +6, redução de dano 10
Pontos de Vida 60
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas garras +24 (2d6+15, 19).
Insanidade da Tormenta 2d4 PM (Vontade CD 22 evita).
Membros Estendidos Os braços de Sayekk nessa forma são grotescamente longos, o que aumenta seu alcance pessoal para 4,5m.

For 3, Des 5, Con 2, Int 1, Sab 0, Car –1

Tesouro Nenhum.

Sayekk, Encouraçado ND 7

A segunda forma de Sayekk é bem maior, grande como um ogro, e com garras ainda mais longas, com um par extra de braços se dividindo a partir do cotovelo. A carapaça é também muito mais espessa — um encouraçado, muito resistente a dano com armas, mas vulnerável a magia.

Monstro (lefeu) Enorme

Iniciativa +12, **Percepção** +5, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +12, **Ref** +18, **Von** +6, redução de dano 10
Pontos de Vida 240
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Duas garras +24 (2d8+15, 19).
Armadura Rubra A carapaça sangrenta que envolve o corpo encouraçado de Sayekk reduz todo o dano de corte, impacto e perfuração que ele sofre pela metade. Apesar disso, ela possui pontos fracos, que podem ser encontrados com uma ação de movimento e um sucesso em um teste de Percepção (CD 20). Um personagem que encontre um ponto fraco pode atacar Sayekk com –5 no teste de ataque, mas se acertar, ignora sua Armadura Rubra e sua redução de dano.
Insanidade da Tormenta 2d6 PM (Vontade CD 26 evita).
Membros Estendidos Os braços de Sayekk nessa forma são grotescamente longos, o que aumenta seu alcance pessoal para 4,5m.
Jato Rubro (Movimento) Sayekk dispara um jato cáustico em um cone de 6m. Criaturas nessa área sofrem 3d6+2 pontos de dano de ácido (Reflexos CD 21 reduz a metade). *Recarga (movimento).*

For 4, Des 5, Con 2, Int 1, Sab 0, Car –2

Tesouro Nenhum.

Sayekk, Névoa Viva — ND 7

Nesta terceira forma, Sayekk torna-se uma criatura disforme flutuante, feita de névoa semilíquida entrelaçada de fibras, medindo 4,5m de lado. A criatura é resistente a ataques com armas e absorve magia, mas tem um núcleo sólido vulnerável.

Monstro (lefeu) Enorme

Iniciativa +12, **Percepção** +9, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 29, **Fort** +12, **Ref** +18, **Von** +6
Pontos de Vida 240
Deslocamento voo 3m (2q)

Absorver Magia Sayekk é imune a magias. Quando ele é alvo de uma magia, ou começa seu turno na área de efeito de uma magia, ele recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao total de PM gastos para lançar essa magia.
Névoa Vermelha Como uma névoa, Sayekk pode entrar no espaço ocupado por outros personagens. No fim de seu turno, ele causa 8d8 pontos de dano de ácido a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente, e essas criaturas ficam fracas e frustradas (Fortitude CD 20 evita estas condições). Ele é imune a manobras de combate e sofre apenas metade do dano de ataques com armas.
Ponto Fraco No centro da névoa há um núcleo — uma esfera de carne vermelha, inchada e pulsante. O núcleo sofre dano normal de armas, mas está localizado no centro de Sayekk e tem camuflagem total contra ataques a distância.

For –, Des 3, Con 5, Int 1, Sab 2, Car –3

Tesouro Nenhum.

Sayekk, Caverna Viva — ND 8

Em sua quarta e última transformação, Sayekk une-se ao próprio covil, tornando-se uma criatura colossal. Seu rosto aparece enorme em várias paredes, escarnecendo dos heróis (atacar nesses pontos não tem qualquer efeito adicional), enquanto presas grandes como estalactites projetam-se do teto para tentar empalar todos.

Sayekk começa o combate usando sua habilidade de moldar terreno para transformar o chão em lama ácida. Quando reduzido a metade dos PV, ele causa um desabamento. Durante o resto do combate, ataca com estalactites.

Monstro (lefeu) Colossal

Iniciativa +8, **Percepção** +12, percepção às cegas
Defesa 30, **Fort** +21, **Ref** +6, **Von** +17, redução de dano 15
Pontos de Vida 360
Deslocamento 0m (0q)

Corpo a Corpo Quatro estalactites +26 (2d6+10).
Caverna Viva Sayekk agora é toda a caverna e está próximo de todos que estiverem dentro dela. Qualquer criatura na caverna é considerada adjacente a Sayekk.
Desabamento (Completa) Sayekk derruba parte de sua estrutura sobre todas as criaturas em uma das câmaras. Criaturas nessa câmara sofrem 10d8 pontos de dano de impacto e são soterradas pelas pedras (Reflexos CD 26 reduz o dano à metade e evita o soterramento). Um personagem soterrado fica agarrado e imóvel e sofre 5d8 pontos de dano de impacto no início de cada um de seus turnos. Soltar-se (ou soltar um aliado soterrado) exige uma ação completa e um sucesso em um teste de Força (CD 25), em que vários personagens podem prestar ajuda.
Moldar Terreno (Movimento) O chão da câmara em que os personagens estão torna-se lama corrosiva, tornando o terreno difícil. No final de cada turno de Sayekk, cada criatura na câmara sofre 3d6 pontos de dano de ácido. Sayekk só pode manter uma câmara em forma de lava ao mesmo tempo. *Recarga (movimento).*
Ponto Fraco Um personagem que ataque Sayekk em corpo a corpo pode gastar uma reação para fazer um teste de Percepção (CD 20). Se passar, nota trechos onde a parede da caverna é porosa e frágil — pontos que escondem os antigos órgãos vitais de Sayekk ainda não completamente absorvidos pela Tormenta. Esses pontos têm Defesa 27, mas nenhuma redução de dano. É possível revelar esses pontos aos outros personagens com uma ação de movimento.

For 8, Des –, Con 8, Int 0, Sab –1, Car –5

Tesouro Nenhum.

AVENTURA CINCO

BRIGA EM FAMÍLIA

A cidade de Gorsengred, no reino de Ahlen, é dominada por três famílias: os Tivanor, os Zinfraud e os Hordiggard. Todas são poderosas, todas são corruptas e todas querem a cidade só para si. Mas, até agora, nenhuma conseguiu eliminar suas rivais. Para isso, será preciso algo de fora... Algo como um grupo de aventureiros.

Briga em família é uma aventura urbana de investigação e intriga para personagens do 9º ao 11º nível. É uma aventura bastante aberta (especialmente na Parte 2), cujo desenrolar depende mais das escolhas dos jogadores do que de uma sequência de eventos previamente estipulada.

RESUMO DA AVENTURA

Briga em Família é dividida em duas partes. Na Parte 1, os personagens estão viajando pelo reino de Ahlen quando passam por soldados extorquindo viajantes. Os aventureiros lidam com os soldados, seguem seu caminho e chegam à cidade de Gorsengred. Lá, são abordados por Eltras, o assistente de um médico chamado Doutor Tellios. Eltras explica que seu patrão desapareceu, e pede que os heróis investiguem. O criado também fala sobre as três famílias que dominam Gorsengred. Investigando o paradeiro de Tellios, os personagens descobrem que ele foi sequestrado pela família Zinfraud. Durante um baile na mansão Zinfraud, eles resgatam o doutor, e conhecem membros das outras duas famílias, Tivanor e Hordiggard.

Tendo impedido um plano da família Zinfraud, os personagens se envolvem na teia de conspirações de Gorsengred. A Parte 2 começa com o grupo visitando a família Tivanor ou Hordiggard e recebendo uma proposta para atacar seus rivais. Trabalhando para uma família, os personagens poderão destruir as outras. Fazendo isso, receberão riqueza e poder, mas deixarão a cidade em uma situação pior do que encontraram no começo — sem suas rivais, a casa que sobrar poderá explorar o povo impunemente. Neste ponto, os aventureiros terão que escolher entre continuar como capangas bem pagos ou trair seus empregadores e acabar com a última família.

INTRODUÇÃO

Gorsengred é uma cidade no reino de Ahlen. E, como o resto do reino, é um antro de intrigas e conspirações.

Ahlen surgiu há mais de 400 anos, quando o então imperador do Reinado, Wortar I, enviou famílias nobres para colonizar a região. Com o tempo, as

famílias expulsaram os nativos da região e ergueram cidades e castelos. Mas elas queriam mais: queriam as terras umas das outras.

A guerra parecia iminente. Mas maior que a ganância dos nobres era seu medo de perder o que já haviam conseguido. Em um conflito armado, todas as famílias se enfraqueceriam, incapazes então de impedir um eventual avanço dos nativos. Assim, em vez de começar uma guerra, os nobres resolveram disputar o poder em outro campo de batalha: a corte. Através de política, cada família tentava dominar as demais. Esse modo de agir se mantém até hoje, permeando todo o reino.

Gorsengred não é exceção.

Em teoria, a cidade é governada pelo Intendente Ilbyr, um burocrata funcionário do governo real. Mas Ilbyr não tem poder algum. O rei de Ahlen, Thorngald Vorlat, tem seus próprios problemas na capital, e não consegue impor sua autoridade em Gorsengred. Assim, na prática, a cidade é governada por três famílias: os Tivanor, comandados por Astos Tivanor, um nobre polido e diplomático; os Zinfraud, liderados pela matriarca Norla Zinfraud, uma senhora séria e rígida, e os Hordiggard, chefiados por Taerir Hordiggard, um jovem belo e festeiro, mas de quem na verdade pouco se sabe. Cada família tem oficinas e bazares legítimos, mas tira a maior parte de sua fortuna de negócios ilícitos: escravidão (os Tivanor), pirataria (os Zinfraud) e tráfico da droga achbuld (os Hordiggard). Este é um segredo aberto na cidade — como cada família tem alguns capitães da guarda em seu bolso, nada é feito para impedir suas atividades ilegais.

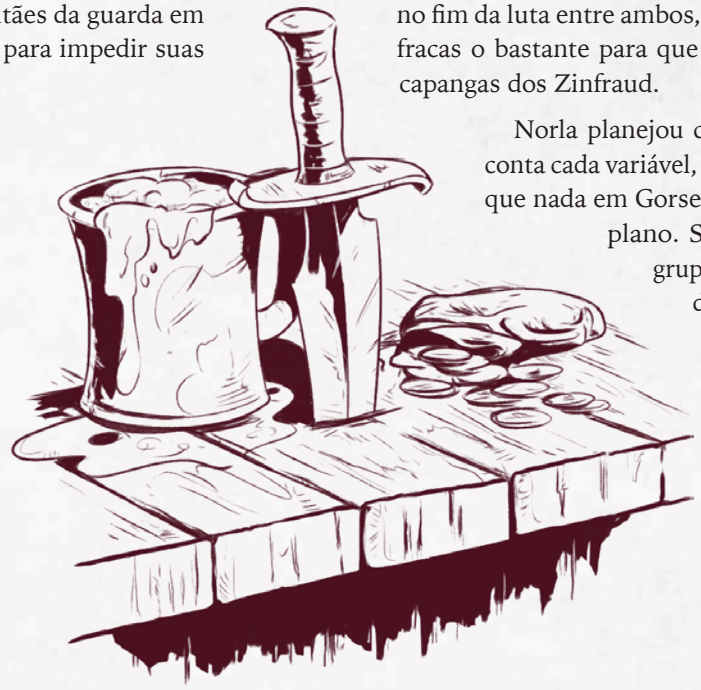
Outro segredo aberto é que cada família quer eliminar as outras e ficar com a cidade só para si. Um visitante incauto pode acreditar que os nobres se tratam bem — afinal, frequentam os mesmos bailes, conversam polidamente e até mesmo trocam presentes, como ânforas de vinho, joias e vestidos caríssimos. Mas, por trás dos panos, cada baile é uma oportunidade para novas intrigas, cada conversa esconde chantagens e ameaças. Quanto aos presentes... O vinho estava envenenado, a joia possuía um preparado alquímico para explodir nas mãos de seu dono e o vestido foi amaldiçoado para estrangular a dama que vesti-lo.

Até agora, nenhuma família conseguiu obter a supremacia. Sim, Norla Zinfraud mandou assassinar a esposa de Astos Tivanor, que respondeu sequestrando uma concubina de Taerir Hordiggard — que, furioso, matou um dos sobrinhos de Norla em um duelo. Esses incidentes acontecem a todo instante, mas até o momento nenhum foi drástico o bastante para fazer a balança de poder pender para uma das famílias.

Até agora.

Norla Zinfraud está com um novo plano. Ficou sabendo que um médico de Salistick está investigando venenos e antídotos. Então sequestrou o doutor, e está obrigando-o a criar um veneno para ser usado em Taerir Hordiggard. Quando Taerir estiver quase morrendo, Norla dará o antídoto a ele, dizendo que foi Astos Tivanor quem o envenenou. Norla espera que Taerir retalie atacando Astos — o líder da casa Hordiggard é famoso por seu temperamento explosivo — e que, no fim da luta entre ambos, as duas famílias fiquem fracas o bastante para que sejam destruídas pelos capangas dos Zinfraud.

Norla planejou com cuidado. Levou em conta cada variável, cada possibilidade. Sabe que nada em Gorsengred pode impedir seu plano. Só não contou com um grupo de aventureiros de fora da cidade...



PARTE 1: ENTRANDO EM UM NINHO DE COBRAS

Em que os personagens chegam a Gorsengred, descobrem como a cidade funciona e resgatam um médico desaparecido.

CENA 1

PEDÁGIOS ABUSIVOS

Vocês estão viajando por Ahlen, um reino urbanizado, com diversas estradas, vilarejos e cidades. Nos últimos dias, viram bastante movimento: de fazendeiros levando vegetais em carroças humildes a nobres passeando em carruagens escoltadas por cavaleiros.

Agora é o entardecer, e vocês estão seguindo por uma estrada que corta uma planície. À frente, veem uma pequena multidão, formada por camponeses discutindo com soldados uniformizados. Ao lado da estrada, há uma torre de pedra com mais soldados.

Os personagens chegaram a um posto de pedágio. Os soldados são corruptos, e estão cobrando um valor abusivo dos viajantes (1 Tibar de Ouro, ou T$ 10 — um valor baixo para aventureiros, mas muito alto para plebeus). Quando os personagens se aproximam, escutam as pessoas reclamando: "Isto é um absurdo!", "Pela misericórdia de Lena, preciso passar para visitar minha vovó doente!", etc.

Se os personagens se intrometerem, o líder da guarnição, Sargento Horglof, um homem suarento e bochechudo, diz que ele e seus homens estão agindo sob a autoridade do rei de Ahlen. É mentira. Embora os soldados tenham direito de cobrar pedágio aqui, estão cobrando muito mais do que deviam, e embolsando a diferença. Um personagem pode notar que há algo errado com essas taxas com um sucesso em um teste de Nobreza (CD 15).

Guardas corruptos e plebeus oprimidos costumam ser suficientes para impelir a maioria dos grupos à ação. Contudo, se o grupo estiver relutante em interferir, o sargento diz: "Ei, vocês! Entreguem essas armas. É proibido andar com esse tipo de coisa por aqui". Isso também é mentira. Ahlen tem leis contra armas, mas elas se aplicam apenas às cidades. Entretanto, o sargento não vai deixar esse detalhe impedi-lo de confiscar equipamento valioso...

Inevitavelmente, uma luta vai acontecer. Ao todo, são 12 soldados, mais o sargento. Quatro soldados e o sargento estão na estrada, e vão atacar com suas espadas. Outros quatro soldados estão na torre de prontidão, a 6m de altura, e vão atacar com suas bestas. Os últimos quatro soldados também estão na torre, mas descansando. Levam duas rodadas para se preparar, e entram no combate na terceira rodada. Além de corruptos, os soldados são covardes, e fogem caso o sargento ou mais da metade deles sejam derrotados. Se os personagens seguirem-nos, entretanto, eles lutam até a morte. Os soldados sabem qual é a pena por desviar impostos, e não querem ser torturados nos calabouços do Palácio Rishantor, na capital.

CRIATURAS. Sargento Horglof e soldados de Ahlen x12 (página 119).

Os plebeus não lutam contra os soldados, mas agradecem ao grupo quando o combate termina. Mais tarde, espalham a notícia de que aventureiros desafiaram soldados corruptos, o que fará diferença nas próximas cenas.

Após lidar com a guarnição, os personagens podem seguir seu caminho. Avance para a Cena 2.

CENA 2

EM GORSENGRED

Após lidar com a guarnição, vocês retomam viagem. Uma hora depois, chegam à Gorsengred, uma cidade ao sul da capital do reino, Thartann, e às margens do Rio Yrlanyadish. Gorsengred é uma cidade grande, com aproximadamente 15 mil habitantes. As ruas são de paralelepípedos, as casas são de alvenaria, com dois ou três andares. No porto, pode-se ver as velas e mastros de vários navios.

Agora é quase anoitecer, e provavelmente os personagens vão procurar uma estalagem. Opções de hospedagem não faltam, das mais simples às mais luxuosas, o que permite que os aventureiros escolham livremente sua condição de descanso. Nenhum evento especial acontece esta noite.

No dia seguinte, descreva a agitação da cidade, com as ruas lotadas de gente e o mercado da praça central bem movimentado. Se os personagens quiserem fazer coisas como visitar um ferreiro ou uma igreja, não os impeça. Em algum momento, eles são abordados por Eltras. A descrição a seguir considera que a abordagem ocorre durante o almoço.

Um prédio desse tamano para cobrar imposto, só pode ser abusivo

Vocês estão almoçando em uma taverna quando um rapaz magro, vestindo roupas simples, mas de boa qualidade, se aproxima. "Meu nome é Eltras, sou o assistente do ilustre médico Doutor Tellios. Vou ser direto, pois este é um assunto importante. Meu mestre está desaparecido há dois dias, e tenho razões para acreditar que foi sequestrado. Sei que são aventureiros, por isso vim até vocês. Preciso que resgatem o doutor".

Dois dias atrás, Tellios foi visitar um elfo herbalista chamado Mestre Taryl, e desde então não foi visto. Eltras suspeitou que algo pudesse ter acontecido, pois sabe que Gorsengred é um ninho de cobras, e foi até a casa do herbalista. Chegando lá, viu homens mal-encarados rondando o quarteirão — o que impediu que se aproximasse, mas confirmou suas suspeitas. Eltras diz: "Vocês são de fora, então me deixem explicar algumas coisas". O rapaz conta como a cidade funciona — basicamente, dá todas as informações que constam no texto da Introdução, com exceção do plano de Norla, que ele desconhece.

Eltras tenta convencer os personagens, com argumentos que variam de "O Doutor é um homem bondoso, ajuda muitas pessoas" até "O Doutor é um homem rico, e irá recompensar qualquer um que o ajude", dependendo da índole dos aventureiros. Quando os personagens aceitarem a missão, avance para a Cena 3.

Cena 3

INVESTIGANDO

Nesta cena os personagens investigam o paradeiro do Doutor Tellios. O médico foi sequestrado por capangas de Norla Zinfraud, duas noites atrás, enquanto estava na casa de Taryl. Eltras sugere que os personagens comecem a investigação no último lugar onde Tellios foi visto: a casa do herbalista. Taryl mora em uma zona humilde da cidade, numa pequena casa de madeira.

Entrar na casa não exige teste — a porta foi arrombada pelos capangas. Lá dentro, está uma bagunça, com jarros de cerâmica quebrados e espalhados pelo chão. Com um teste de Investigação (CD 20) os personagens encontram um pedaço de tecido bordado com uma gaivota pousada em uma âncora. Um teste de Nobreza (CD 20) reconhece o brasão como pertencente à família Zinfraud. Os heróis também podem descobrir sobre o símbolo simplesmente falando com qualquer habitante de Gorsengred — a maior parte dos servos da família usa casacos de lã com o brasão.

Tabela 5-1: Investigando Gorsengred

Teste	Custo	Informação
15	T$ 1d10	"Tellios? É um tipo de clérigo. Ele cura as pessoas, mas nunca vi rezar para nenhum deus. Estranho, não? Sei que ele atende a nobres e gente como nós, mas da gente ele não cobra" (de um estivador gentil).
20	T$ 3d6	"O Doutor Tellios se formou com louvor no Colégio Real de Médicos de Salistick. Não sei porque veio morar aqui, mas sou grato que tenha vindo, ou meu filho não estaria vivo" (de um mercador que contratou Tellios há um tempo).
25	T$ 3d10	"Tellios estava bem empolgado nos últimos dias. Parece que estava prestes a descobrir algo. Não sei exatamente o quê, porque não entendo metade do que ele fala… mas era algo importante" (do alfaiate de Tellios).

Outro caminho de investigação é procurar testemunhas. Algumas pessoas nas redondezas viram os capangas entrando na casa e os reconheceram como servos da família Zinfraud, mas ficaram quietas, pois sabiam que a guarda não faria nada. São pessoas simples (artesãos, criados, etc.), que não querem problemas; por isso, se negam a falar. Descobrir o que sabem exige testes de Diplomacia, Intimidação ou Investigação (CD 20).

Além de investigar o paradeiro de Tellios, os personagens podem investigar sobre o próprio doutor. Isso exige um teste de Investigação e um gasto de tibares de acordo com a informação obtida. Consulte a Tabela 5-1 para determinar o que os personagens descobrem, de acordo com o resultado do teste.

Por fim, os personagens podem pesquisar sobre as famílias. Isso exige o gasto de T$ 3d10 e um sucesso em um teste de Investigação (CD 25). Se forem bem-sucedidos, descobrem todas as informações "públicas" sobre a família que pesquisaram (veja os textos sobre as famílias a partir da página 108).

Esta cena termina quando os personagens descobrem que o Doutor Tellios foi sequestrado pela família Zinfraud e falam com Eltras. O rapaz fica preocupado e diz: "Tellios deve estar preso na mansão Zinfraud! Aquele lugar é uma fortaleza... Mas temos uma chance. Daqui a duas noites haverá um baile lá — se vocês conseguirem se infiltrar, podem resgatar o doutor!"

Cena 4

Emboscada Pirata

A investigação dos personagens chamou a atenção dos capangas da família Zinfraud, que vão tentar "dar um sumiço" nos heróis.

Vocês estão atravessando uma praça movimentada quando as pessoas começam a entrar em suas casas. Logo, o motivo se torna claro. Diversas pessoas fortes e mal-encaradas surgem por todas as direções, cercando vocês. Uma delas, um homem esguio de cabelos negros encaracolados, vestindo uma couraça e portando um florete, diz: "Não deveriam ficar bisbilhotando por aí. Mas não se preocupem. Vocês não terão mais esse tipo de problema... Depois que eu furar seus olhos".

Criaturas. Inigo e bando de piratas de Gorsengred x2 (páginas 109 e 117)

Os capangas não se importam de lutar em plena luz do dia — sabem que os guardas da cidade não vão fazer nada. Na verdade, de tempos em tempos as famílias fazem demonstrações de poder como esta, lidando com seus inimigos em público, para que as pessoas vejam do que são capazes.

Os capangas são servos da família Zinfraud: estivadores e piratas, que trabalham nos armazéns e navios da casa. Eles tentam fugir se Inigo ou mais da metade deles for derrotada. Se um capanga for capturado, saberá apenas que recebeu ordens de "cuidar" dos personagens.

Inigo, entretanto, é uma presa mais valiosa. Ele foge pelas ruas ou telhados caso a luta esteja claramente perdida, e deve ser difícil prendê-lo. Nesse caso, o combate se encerra e começa uma Perseguição (*Tormenta20*, Capítulo 6: O Mestre). Se os jogadores conseguirem alcançar Inigo, ele é capturado.,

Inigo é leal a Norla, mas valoriza sua vida mais do que seu emprego. Se for convencido a falar, sabe que Norla quer Tellios para um plano (que ele não conhece) e que o médico está preso na mansão Zinfraud.

Agentes Independentes

Se os personagens não aceitarem a proposta de Eltras, você terá que fazer alguns ajustes. Por exemplo, os heróis podem ser atacados pelos capangas de Norla (veja a Cena 4) mesmo que não estejam investigando o sumiço do doutor. Neste caso, a matriarca ouviu falar da chegada dos aventureiros e, sabendo que esses tipos arranjam confusão por onde passam, mandou seus capangas lidarem com eles antes que afetem seu plano. O fato de serem atacados pelos Zinfraud pode ser exatamente a motivação que faltava aos heróis para lidar com a família...

Você também pode usar esta aventura sem a trama do sequestro do Doutor Tellios. Neste caso, considere que a chegada dos aventureiros desencadeia uma disputa entre as famílias pela influência do grupo. Após a Cena 1, pule para a Cena 5. Os personagens são convidados para o baile da família Zinfraud por serem heróis de renome (se não eram antes, tornaram-se após lidar com os soldados corruptos). É claro que isso é um pretexto; Norla convida os personagens para influenciá-los contra os Tivanor e os Hordiggard. As duas famílias não vão ficar para trás, e também tentarão trazer os personagens para seus lados.

Cena 5

O Baile

Esta cena começa quando os personagens descobrem, por sua investigação ou por terem capturado Inigo, que o Doutor Tellios foi sequestrado por capangas dos Zinfraud. Eltras diz que daqui a dois dias haverá um baile na mansão da família, e sugere que os personagens aproveitem a festa para se infiltrar na casa. Ele diz que é praticamente impossível entrar na mansão sem ser convidado de outra forma pois ela é muito bem guardada e protegida tanto de maneira mundana como mágica.

Para participar do baile, a primeira coisa a fazer é arranjar um jeito de entrar na festa. Personagens "importantes", como cavaleiros da Luz, professores da Academia Arcana ou quaisquer heróis com os poderes Sangue Azul, Estrelato, Autoridade Feudal, Autoridade Eclesiastica, Amigos no Porto, ou similares, podem ser convidados com um teste de Diplomacia (CD 20). Personagens "comuns" podem se passar por importantes com um teste de Enganação (CD 25). Por fim, como será uma festa grande, muitos criados estão sendo contratados...

É proibido entrar armado no baile. Armas e escudos serão confiscados pelos guardas no portão da propriedade, para serem devolvidos na saída. Personagens podem esconder suas armas (veja a perícia Ladinagem), ou se virar com qualquer coisa que consigam encontrar na mansão. Armaduras são permitidas, desde que estejam na moda.

Eltras também se infiltrará na festa: disfarçado de garçom, ele pode arranjar um jeito de entrar com as armas do grupo e deixá-las em pontos de fácil acesso da mansão. Personagens que tenham deixado suas armas com Eltras podem recuperá-las durante cenas de ação usando uma ação completa (além de qualquer ação necessária para empunhar ou vestir o item em questão). Essa é uma abstração, considere que Eltras está de olho no grupo e também têm pessoas contratadas entre a criadagem colaborando com o plano.

A mansão Zinfraud fica em uma vasta propriedade protegida por muros, em uma zona nobre da cidade, iluminada por postes com lampiões e patrulhada por guardas particulares. Na frente da propriedade há várias carruagens, de onde descem lordes e damas. Passando os portões, vocês cruzam um jardim repleto de fontes exuberantes e chegam à mansão em si, um prédio de pedra com dois andares, dezenas de janelas envidraçadas e grandes portas duplas de madeira.

Passando pelas portas, vocês chegam a um grande salão. Com piso de mármore, escadarias com corrimões de prata e mezaninos com parapeitos de ouro, este é talvez o lugar mais luxuoso que vocês já viram. Há uma multidão de convidados. Então surge Norla Zinfraud — uma senhora séria, de cabelos grisalhos, usando um vestido decorado com joias. As pessoas silenciam diante da anfitriã, que diz: "Sejam bem-vindos a minha casa. Convidei-os esta noite para que bebam, dancem e conversem. Mas, mais do que isso, para que decidam o destino de Gorsengred. Vocês são a elite da cidade, e este é seu dever. Que a festa comece!"

Com essas palavras, menestréis surgem e começam a tocar. O salão é tomado pela música, e pelas conversas, risadas e sussurros de centenas de pessoas.

A cela do Doutor Tellios é protegida pela magia Dificultar Detecção, por isso não pode ser encontrada com magias de adivinhação. Mas conjuradores ainda podem usar essas magias em convidados desavisados e distraídos na festança para tentar encontrar o seu objetivo. Além disso, Norla dispõe de arcanistas po-

derosos a seu serviço, que protegem toda a mansão Zinfraud de magias de teleporte, nada entra ou sai da mansão sem que sua dona esteja ciente.

Deixe os jogadores livres para agir como quiserem durante o baile, usando as seções a seguir para ajudá-lo a resolver suas ações. O ideal é que os personagens se alternem entre aproveitar a festa e salvar o médico, para não levantarem suspeitas.

Tome cuidado para não reduzir a interação entre personagens e NPCs a meras rolagens de dados. Por outro lado, exagerar na interpretação pode deixar a sessão arrastada... O melhor é misturar as duas coisas, equilibrando a parte interpretativa com a parte mecânica.

Para fazer isso, peça para os jogadores interpretarem o que seus personagens estão falando ou fazendo antes de realizar os testes. Você também pode fornecer um bônus de +2 para boas interpretações. Isto melhora o clima do jogo, mas também traz a emoção das rolagens. Obviamente, esta dica se aplica a qualquer cena baseada em interpretação.

Por Dentro do Baile

Os personagens devem encontrar a entrada para o cativeiro do Doutor Tellios, que está escondida em algum lugar da mansão. Para isso, devem obter 3 sucessos na ação Resgatar Tellios. Cada falha nessa ação gera uma consequência, que deve ser definida ao acaso de acordo com a tabela na página 98. Claro que nada é tão simples quanto entrar e sair xeretando tudo: ao mesmo tempo que investigam, os heróis devem "aproveitar" a festa, para não levantar suspeitas acerca de suas intenções.

Se os personagens acumularem 3 falhas antes de encontrar a porta, chamam atenção demais e Galuk, o chefe da mansão e homem de confiança de Norla, intervém pessoalmente acompanhado de seis guardas para se livrar dos enxeridos.

Cada ação também possui um NPC relacionado. Caso um personagem ultrapasse a CD do teste em 5 ou mais, consegue chamar a atenção deste NPC correspondente e recebe um benefício especial, mas cada benefício só é fornecido uma única vez. A descrição e os benefícios de cada NPC estão na página 99.

Não importando o resultado do teste, deve-se sortear um encontro na Tabela de Encontros da Mansão a seguir. Apenas personagens envolvidos nessa atividade participam do encontro sorteado e um personagem que esteja na festa leva duas rodadas para chegar para ajudar.

Estraga Festas

Os personagens podem decidir se infiltrar ou atacar a mansão em algum momento que não seja o baile. Eltras (e qualquer habitante de Gorsengred) aconselha que não façam isso. A mansão é praticamente uma fortaleza, protegida por muitos guardas, além de — segundo os boatos assustados do povo —, magos, demônios e outras coisas assustadoras.

Se os personagens estiverem determinados a ignorar o baile, não os obrigue a comparecer. Uma infiltração será difícil, mas não impossível. Os personagens deverão fazer os testes de Furtividade, Investigação ou Percepção ao invés da Cena 5 para encontrar Tellios, mas precisarão acumular um total de cinco sucessos (pois também terão que entrar na casa). Em uma falha total, o grupo é cercado por Galuk e 10 guardas.

Caso os personagens sejam bem-sucedidos, você terá de adaptar a aventura, pois sem participar da festa os personagens não conhecerão os membros das outras famílias. Por outro lado, ganharão notoriedade como os aventureiros que desafiaram Norla, e isso é motivo de sobra para que representantes das famílias Tivanor e Hordiggard venham até eles.

Um ataque frontal, por outro lado, é suicídio. Se cogitarem isso, descreva que a família Zinfraud possui um pequeno exército particular. Se eles teimarem, deverão enfrentar pelo menos 20 guardas, além do golem de bronze e do que mais você quiser atirar em cima deles — magos contratados, demônios que negociam com Norla, monstros capturados...

Quando acumularem 3 sucessos, os personagens encontram uma porta de metal — do tipo que claramente protege algo importante. Abri-la exige um teste de Força ou Ladinagem (CD 25). Os personagens podem derrubar a porta (ela tem RD 10 e 100 PV), mas o barulho chama a atenção de três guardas. Quando os personagens passarem pela porta, avance para a Cena 6.

Achados e Perdidos (Ladinagem CD 20). A elite adora ostentar joias e adornos luxuosos, e em festas tão movimentadas, é normal que alguns itens sejam "perdidos". Você se aproveita da embriaguez dos nobres para subtrair pequenos objetos de valor, só para depois "encontrá-los por acaso" e devolvê-los ao seu dono. Ricaços adoram demonstrar gratidão através de presentes e favores, e ninguém precisa saber quem causou o problema inicialmente. Superar a CD por 5 ou mais chama a atenção de Lady Helled.

Comes e Bebes (Fortitude CD 20). Não seria uma festa da elite sem a presença de comida de qualidade e bebidas finas. Sem muito jeito para lidar com pessoas, você se faz presente aproveitando do bom e do melhor, mas sem passar dos limites para não fazer nenhum fiasco. Superar a CD por 5 ou mais chama a atenção de Caletus.

Flertar (Diplomacia ou Enganação CD 20). É uma festa, não? Há muitos cavalheiros e damas da alta sociedade, além de criados e serviçais, e um personagem pode tentar "se dar bem". Superar a CD por 5 ou mais chama a atenção de Milana.

Jogar Wyrt (Jogatina CD 20 e T$ 1d100). O Wyrt é um jogo de cartas e dados, típico de Ahlen e permitido apenas para nobres. Há uma mesa de Wyrt em andamento durante a festa. Os jogadores são mercadores ricos e aristocratas entediados. Para jogar, um personagem deve pagar a aposta inicial. Se for bem-sucedido, além do benefício normal do sucesso, ganha duas vezes o que pagou. Superar a CD por 5 ou mais faz o personagem ganhar o triplo do que pagou.

Politicagem (Nobreza CD 20). O baile é a oportunidade perfeita para intrigas e conspirações. Norla organizou a festa para manter a politicagem sob seu controle, mas nem mesmo ela consegue escutar tudo. Você utiliza de seus conhecimentos sobre a corte para interagir com convidados ilustres. Superar a CD por 5 ou mais chama a atenção de Zanir.

Observar Atitude (Intuição ou Percepção CD 20). Você fica atento aos convidados, prestando atenção em todos ali presentes em busca de potenciais aliados ou inimigos ou de qualquer um que você possa se aproveitar para ganhar uma informação ou usar de distração. Superar a CD por 5 ou mais chama a atenção de Galleban.

Outras Ações (Varia CD 20). Não é possível prever tudo que os personagens podem fazer em uma festa. Procure não vetar nenhuma ideia que não esteja prevista aqui e permita que interpretem a cena como for melhor. Fique à vontade para pedir testes que pareçam adequados e deixe que os jogadores usem a criatividade. Se quiser, você pode criar seus próprios NPCs com seus próprios benefícios, ou até reutilizar o NPC de alguma outra atividade que possa se envolver no que foi sugerido, se for coerente.

Resgatar Tellios (Investigação CD 30). O personagem se afasta do centro da festa e vasculha os cômodos da mansão, procurando pela entrada

Tabela 5-2: Encontros da Mansão

d6	encontro
1	**Patrulha.** Os personagens avistam 1d4+1 guardas da mansão em seu caminho. Isso não necessariamente significa um combate, os personagens podem evitar os guardas com testes de Furtividade ou algum outro método criativo.
2	**Criados Importunos.** Os aventureiros cruzam o caminho de servos da família que ameaçam chamar os guardas. Um teste de Diplomacia ou Intimidação (CD 20) convence-os a ficar quietos.
3	**Agulha Envenenada.** Os heróis passam por um corredor aparentemente vazio, mas nele há uma estátua que dispara uma agulha envenenada. 1 ponto de dano de perfuração mais perda de 4d12+4 pontos de vida por veneno; Fortitude CD 20 reduz à metade; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 4.
4-6	**Nenhum.** Os personagens passam por corredores e quartos vazios.

do cativeiro. Devido à preocupação em não chamar atenção, esse teste recebe uma penalidade de –20, que pode ser negada, se o personagem realizando essa ação tiver feito alguma outra ação na rodada anterior.

Outros personagens podem auxiliar com magias, habilidades ou perícias que façam sentido (Luta para criar uma confusão momentânea e distrair guardas que virão separar a briga, Misticismo para tentar burlar as barreiras mágicas etc.), mas sofrem a mesma penalidade de –20 caso não tenham realizado outra ação de festa na rodada anterior.

Convidados do Baile

A seguir estão os principais NPCs presentes na festa, com seus respectivos objetivos, para guiar sua interpretação. Para uma descrição completa de cada personagem, veja a **Parte 2**.

Norla Zinfraud. A anfitriã da festa não estará disponível para conversas casuais com meros aventureiros. Se um personagem conseguir se aproximar de Norla, com boa interpretação ou bons testes, ela se mostra uma senhora extremamente educada, mas ocupada. Fingirá interesse por alguns instantes, então chamará seu criado Galuk para continuar a conversa.

Galuk. Esse anão é o camareiro chefe da mansão Zinfraud, e o homem de confiança de Norla. Sabe de todas as falcatruas de sua patroa, e ficará discretamente de olho nos personagens. Se Galuk achar que os aventureiros podem criar problemas, pode convidá-los a visitar a adega da casa e experimentar alguns vinhos. Estranhamente, a adega estará cheia de guardas armados...

Milana. Esta verdadeira beldade chamará a atenção de qualquer personagem interessado em flertar. Milana é secretamente uma ladina, e conselheira de Taerir Hordiggard. Seu objetivo é converter os personagens à causa de seu mestre. Se um personagem for muito bem-sucedido na ação Flertar, Milana pode ajudar com os encontros aleatórios, distraindo a patrulha ou os criados ou desarmando a armadilha uma única vez.

Zanir. Este qareen não é o típico exemplar da raça — é sério e discreto, e chamará a atenção de qualquer personagem interessado em negociar. É um conselheiro de Astos Tivanor, e tentará converter os personagens à causa de seu mestre. Zanir argumenta que Astos é um homem educado e racional — e, portanto, será o melhor líder para a cidade. Se um personagem for muito bem sucedido na ação de Politicagem, Zanir se oferece para "cobrir" a ausência de algum personagem caso alguém desconfie. Isso elimina a penalidade de –20 da ação Resgatar Tellios de um personagem uma única vez.

Galleban. Um velho mago, já meio senil. Com seu manto e chapéu pontudo, está completamente deslocado. Veio à festa apenas porque tem uma queda por Norla. Ela sabe disso, e o domina completamente, às vezes usando-o por seus poderes. Um personagem que se saia bem na ação Observar Atitude nota o interesse de Galleban pela anfitriã e pode usar isso a seu favor, dando conselhos para que o mago se saia bem. Como agradecimento, ele comenta sobre as defesas mágicas da mansão e acaba expondo um ponto fraco sem querer. Com essa informação, encontrar a cela de Tellios fica mais fácil, a CD de Resgatar Tellios cai para 25 permanentemente.

Lady Heledd. Uma jovem mimada. É bonita, com cabelos ondulados cor de mel e grandes olhos verdes, e usará seu rostinho para se atirar em um aventureiro bonitão. Lady Heledd gosta de se aparecer e valoriza muito suas joias, se alguma sumir fará um escândalo, mas recompensará muito bem quem encontrá-las. Personagens que se saiam bem em Achados e Perdidos podem devolver algo que Lady Heledd "perdeu"; ela recompensa seu "salvador" com um acessório mágico menor à escolha do jogador.

Segundo Centurião Caletus. Um oficial do Império de Tauron, convidado para a festa por ser uma autoridade. Com braços musculosos e pelo vermelho, é uma figura bem agressiva. Se beber demais pode acabar puxando briga ou fazendo amizade com um personagem. Caletus não gosta da politicagem traiçoeira de Ahlen, sabe muito bem que as famílias de Gorsengred têm negócios escusos e irá ajudar os aventureiros em sua causa nobre caso alguém seja muito bem sucedido no teste de Comes e Bebes. Ele se junta ao combate final dessa parte como um parceiro fortão veterano.

Cena 6

O Resgate do Doutor Tellios

A porta abre para uma sala pequena e escura, com uma escada em espiral. Descendo a escada, vocês chegam a uma sala de pedra fria como uma cela. Dentro, há dois homens caídos e desacordados. Um é um humano de meia idade, com rosto redondo e barba grisalha; outro é um elfo ancião, magro, alto e com longos cabelos brancos.

O Bom Doutor

Formado no Colégio Real de Médicos de Salistick, Doutor Tellios escolheu exercer seu ofício em Gorsengred. Em sua visão, era uma cidade com um povo carente, que precisaria de seus cuidados. O doutor só não contava que a cidade fosse dominada por três famílias corruptas, determinadas a impedir qualquer tipo de negócio altruísta — e muito menos que fosse ser envolvido em seus jogos de poder.

Tellios é um homem de meia idade, rechonchudo, com cabelos e barba grisalhos. Veste-se de maneira elegante, com casaca e chapéu, e porta-se com a altivez de um legítimo doutor. Apesar da aparência formal, é amigável e bem-humorado. Seu sonho é um dia abrir uma escola de medicina em Gorsengred.

Quando vocês se aproximam da cela, escutam um clangor metálico. Das sombras, surge um construto feito de bronze, com mais de dois metros de altura. Ele ergue mãos metálicas poderosas e caminha na direção de vocês.

Ao entrar na sala, os personagens ativaram um golem de bronze, um autômato programado para matar qualquer intruso.

Criatura. Golem de bronze (página 119).

Destruindo o golem, eles podem resgatar o médico e Mestre Taryl, o herbalista. Ambos estão inconscientes e muito fracos; mesmo que recebam uma magia de cura não vão conseguir fazer nada por enquanto. Mesmo salvando os dois, a missão não terminou: os personagens ainda precisam sair da casa!

Cena 7

Fuga da Mansão

Os personagens salvaram o Doutor Tellios e Mestre Taryl, mas ainda estão na Mansão Zinfraud — e logo começam a escutar os passos de guardas! Felizmente, estão prestes a receber ajuda... Zanir, da família Tivanor, ou Milana, da família Hordiggard, surge e se oferece para auxiliar os personagens na fuga. Decida qual dos dois aparece; a aventura funciona de qualquer maneira. De preferência, use um NPC com o qual os heróis tenham interagido na Cena 5. Você também pode fazer os dois surgirem, e deixar os aventureiros escolherem qual vão seguir (Zanir e Milana não aceitam trabalhar juntos, e assim que um deles for escolhido, o outro irá fugir).

Cada NPC tem um jeito específico de ajudar os heróis. Zanir sabota as proteções arcanas que a cela possuía e então lança *Salto Dimensional* para levar todos para fora da mansão. Milana mostra uma passagem secreta atrás de uma estante de livros que leva para fora da casa (ela espionou a mansão antes do baile). Se preferir, você pode adicionar um combate com guardas antes que a ajuda chegue.

Quando os personagens escapam da mansão, são convidados por Zanir ou Milana a visitar Astos Tivanor ou Taerir Hordiggard, respectivamente. O NPC argumenta que, ao salvar o doutor, os aventureiros se tornaram inimigos da família Zinfraud, e não vão sobreviver sem a ajuda de outra família igualmente poderosa. E isto, pelo menos, não é mentira! Esta cena, e a Parte 1, terminam com os aventureiros andando pelas ruas escuras da noite de Gorsengred em direção ao quartel-general da família Tivanor ou Hordiggard.

Se os personagens não aceitarem o convite, a cena termina com o grupo fugindo sozinho.

Recompensas da Parte 1

Derrotar os soldados corruptos: ND 9.

Descobrir o paradeiro do Doutor Tellios: ND 7.

Derrotar Inigo e os piratas de Gorsengred: ND 9.

O Baile: ND 9 (isso inclui encontrar o doutor, derrotar o golem de bronze e escapar da mansão).

A guarnição corrupta tem tesouro equivalente a ND 7 — mais que o normal justamente porque estão roubando do povo. Inigo e os piratas da Cena 4 não estão carregando nenhum tesouro além de seu equipamento. A Parte 1 desta aventura fornece pouco dinheiro, mas isso muda — e bastante! — na Parte 2.

Caso esteja usando o avanço dos personagens por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), os personagens sobem para o 10º nível ao concluir essa parte da aventura.

PARTE 2: CIDADE DA TRAIÇÃO

Em que os personagens entram no jogo da intriga, trabalhando para as famílias nobres enquanto tentam destruí-las.

CENA 1

PROPOSTA IRRECUSÁVEL

Os personagens são guiados por Zanir ou Milana até a base de operações da família que representam, de acordo com quem tiverem se aliado. No primeiro caso, Zanir coloca-os em uma carroça que sai da cidade e leva-os até a torre de Astos; no segundo, andam pelas ruas da cidade até chegar à zona pobre e à casa de chá de Taerir. Consulte as seções de cada família (página 108) para a descrição das bases de operações. Em qualquer caso, os personagens levam os corpos inconscientes do Doutor Tellios e de Mestre Taryl.

Uma vez na base, são recebidos pelo líder da família — Astos Tivanor ou Taerir Hordiggard. Ambos têm o mesmo discurso. Dizem que, ao desafiar Norla Zinfraud, os aventureiros arranjaram uma poderosa inimiga. Sem sua ajuda, serão destruídos por ela. A proposta para os heróis é se aliar à família e ajudá-la a destruir as famílias rivais (se posicionando com os Tivanor, enfrentam o Zinfraud e Hordiggar; se aliando aos Hodiggard, destruirão os Zinfraud e os Tivanor).

Se aceitarem, receberão uma missão como teste. O líder da família se oferece para manter o Doutor Tellios e Mestre Taryl em segurança durante o período da empreitada. Na mira da família Zinfraud, nenhum dos dois sobreviveria muito tempo sozinho nas ruas da cidade...

Se não tiverem aceitado o convite de Zanir ou Milana no fim da Parte 1, serão encontrados por eles (ou por outros representantes das famílias) mais tarde, e receberão um novo convite. Se mais uma vez recusarem, estarão por conta própria. Lidar com as famílias sem entrar no jogo da politicagem será mais difícil, pois não terão ajuda nenhuma... Mas talvez seja mais nobre.

CENA 2

PARA ENTRAR NA FAMÍLIA

Os personagens precisam cumprir uma pequena missão para provar sua capacidade e lealdade. Se estiverem trabalhando para a família Tivanor, terão que destruir um carregamento de achbuld. Se estiverem trabalhando para a casa Hordiggard, precisarão impedir um leilão de escravos.

2A. O CARREGAMENTO DE ACHBULD

O carregamento de achbuld consiste de três carroças, vigiadas por 4 capangas, mais dois ogros viciados (veja as fichas na seção da família Hordiggard, na página 112). Cada carroça também tem um condutor, que não se envolve no combate. A caravana saiu das cavernas ao norte da cidade, onde a planta é cultivada, com destino à casa de chá em Gorsengred. Com um teste de Guerra (CD 20), os personagens encontram

Herói contra Herói

Se você quiser deixar as coisas mais interessantes, pode fazer com que as famílias ofereçam certas propostas apenas para alguns personagens, não para o grupo inteiro. Estas ofertas "exclusivas" são feitas discretamente: um pergaminho entregue quando o aventureiro caminha sozinho pelas ruas, uma visita noturna de Milana no quarto da estalagem ou mesmo uma mensagem telepática de Astos Tivanor. Se a cobiça dos aventureiros for maior que sua lealdade, o grupo pode acabar dividido.

Use esta opção apenas se os jogadores gostarem de intriga dentro do grupo. Mesmo assim, tome cuidado para não acabar provocando uma briga de verdade em sua mesa. Se o clima ficar ruim, tenha um plano de contingência para unir os personagens, como o ataque de um monstro que obrigue todos a lutar em conjunto para não serem mortos.

um ponto de emboscada (uma vala escondida por arbustos secos ao lado da estrada) que fornece +5 nos testes de Furtividade e Iniciativa. Mesmo que falhem no teste, podem emboscar, mas sem os bônus.

Em uma região descampada, vocês esperam pacientemente escondidos ao lado de uma estrada poeirenta. Então, escutam o ranger de rodas. Vindo pela estrada, três carroças, escoltadas por quatro homens mal-encarados, vestindo roupas sujas e usando armas improvisadas. Destacando-se entre os bandidos, há dois ogros, com aspecto bestial e olhar enevoado.

Criaturas. Bandido de Hordiggard x4 e ogro viciado x2 (página 113).

Os capangas e os ogros lutam até a morte; temem Taerir demais para falhar. Os condutores tentam fugir com as carroças. Derrotando os guardas, os personagens podem destruir a carga.

Se quiserem esperar, a caravana irá entrar em Gorsengred por um portão lateral, onde os guardas foram subornados por Milana para não revistar a carga. Caso ataquem a caravana na cidade, há uma chance de que mais capangas de Taerir surjam. No início de cada rodada, role 1d6; em um resultado "6", mais 2 capangas aparecem.

2B. O Leilão de Escravos

O leilão irá ocorrer em uma fazenda abandonada nos arrabaldes de Gorsengred. A fazenda possui um moinho, então é fácil encontrá-la.

Vocês caminham por algumas horas até que avistam um moinho de vento, com as pás ainda girando, e uma fazenda abandonada — a colheita apodrecendo sem ser colhida, a casa já em ruínas. Aproximando-se, percebem seres peludos e altos ao redor do moinho.

O leilão irá ocorrer dentro do moinho. Do lado de fora, há dois gnolls. Os personagens podem se aproximar sorrateiramente e surpreender os gnolls escravistas com um teste de Furtividade oposta a Percepção deles. Para surpreender Zanir e os gnolls do lado de dentro, devem matar todos os gnolls do lado de fora sem lhes dar chance de gritar — ou seja, antes que eles ajam.

Criaturas. Gnoll escravagista x2 (página 117).

Dentro do moinho há o leiloeiro (um criado de Astos, largo e bigodudo, vestindo um casaco com joias, chamado Talber), além de Zanir e quatro gnolls. Talber tenta fugir quando os personagens aparecem, mas Zanir e os gnolls lutam. Há caixotes e sacas de grãos que fornecem cobertura (+5 na Defesa). As engrenagens do moinho também podem ser usadas durante a batalha. Um gnoll pode derrubar um personagem nas engrenagens vencendo uma manobra empurrar por 5 ou mais. Um personagem que caia nas engrenagens sofre 10d6 pontos de dano de impacto imediatamente e novamente no início de cada um de seus turnos. É possível escapar com uma ação de movimento e um teste de Força ou Atletismo (CD 30), seja do personagem ou de um aliado adjacente. Os personagens também podem usar este truque contra os gnolls!

Criaturas. Zanir e gnoll escravagista x4 (página 116).

No interior da construção também há os compradores — três humanos aristocratas e um goblin, servo de um minotauro. Além disso, é claro, os escravos: cinco camponeses humanos , um anão ferreiro e oito goblins.

Com o fim do combate, os personagens podem salvar os escravos. Eles ficam muito gratos, mas não têm nada com que recompensar os heróis. Se capturarem Zanir (ou um gnoll, ou Talber), os aventureiros podem interrogá-lo para descobrir a localização da fortaleza de Astos.

Cena 3

O Ataque de Ângela

Este encontro pode ocorrer logo após a Cena 2, assim que os personagens voltarem a Gorsengred, ou mais tarde, a qualquer momento em que estiverem andando pela cidade. Se os aventureiros estiverem muito feridos após a Cena 2, pode ser uma boa ideia dar um tempo para eles descansarem...

Vocês estão caminhando pelas ruas movimentadas de Gorsengred quando seu caminho é cortado por uma carruagem negra. A porta da carruagem se abre e dela desce uma jovem alta e esbelta, com cabelos cor de ouro, lisos e compridos, olhos de um azul profundo e nariz fino e arrebitado. Ela usa um vestido azul elegante e sapatos cravejados de joias. "Então são vocês os baderneiros que invadiram a casa de minha tia? Sou Ângela Zinfraud, sobrinha de Norla. Sou graduada da Academia Arcana e campeã de duelos de minha turma. Vim aqui para lhes dar uma lição." Com isso, ela saca uma varinha de seu vestido, apontando-a na direção de vocês. Da rua, guardas em armaduras de placas surgem com espadas em punho.

O grupo é atacado por Ângela e quatro guardas da mansão da família Zinfraud. Role Iniciativa. De início, Ângela não tem interesse em conversar. Mas isso pode mudar...

Criaturas. Ângela Zinfraud e guardas da Mansão da Família Zinfraud x4 (páginas 109 e 110).

Se estiver prestes a ser derrotada (levando seus PV a 20 ou menos), ou se sua varinha for quebrada, Ângela se renderá, claramente assustada — ela nunca havia estado num combate real. Com seu orgulho abatido, a arcanista se torna muito mais aberta, e tenta conversar com os personagens. Ângela pede desculpas pelo ataque, e pergunta o que houve no baile. Se os personagens falarem do sequestro do Doutor Tellios, ela ficará sensibilizada — embora seja mimada, não é cruel. Ângela diz que tudo deve ter sido um mal-entendido, e que vai conversar com sua tia.

Obviamente, o desenrolar desta cena depende das escolhas dos personagens. De preferência, eles devem criar alguma empatia por Ângela e deixá-la partir. Entregá-la à guarda da cidade é inútil; ninguém vai querer prender a sobrinha de Norla Zinfraud.

Cena 4

Destruindo a Primeira Família

Após a primeira missão para seus empregadores, os personagens passam a fazer parte da família. Eles recebem os bônus descritos na seção "Favores" respectiva. Neste ponto, você pode estender a aventura, com mais missões como as da Cena 2, ou mesmo "pausá-la" e jogar outras histórias — as famílias de Gorsengred estão disputando a cidade há anos, e este impasse pode continuar por mais um bom tempo! Por outro lado, você pode querer um clima mais urgente, e passar direto para o próximo estágio. De qualquer maneira, mais cedo ou mais tarde os heróis serão convocados pelo líder da família para a qual trabalham e receberão uma missão importante: acabar, de uma vez por todas, com uma das famílias rivais.

Se os personagens estiverem trabalhando para os Tivanor, serão convocados a destruir a família Hordiggard. Se estiverem trabalhando para os Hordiggard, serão convocados a destruir a família Tivanor.

4a. Destruindo a Família Hordiggard

Astos Tivanor pede aos personagens que invadam a base de operações da Família Hordiggard e matem todos. Como a casa de chá é aberta ao público e sua localização não é nenhum segredo, é uma simples questão de ir até lá e começar a matança.

Muitos Caminhos

Essa aventura é mais aberta, e suas cenas são descritas de maneira geral, pois não há como prever exatamente o que os personagens farão. Para compensar, ela traz informações detalhadas sobre as famílias, com dados sobre seus líderes, capangas e bases. Com isso você conseguirá facilmente responder às ações dos heróis.

Mesmo que os personagens se desviem do caminho proposto, você provavelmente conseguirá aproveitar as cenas. Por exemplo, mesmo que não aceitem trabalhar para Astos ou Taerir, os heróis podem cumprir a missão da Cena 2 — afinal, não devem precisar de muita motivação para atacar um leilão de escravos ou um carregamento de achbuld.

Mesmo assim, não se limite às cenas propostas. Se os personagens tiverem outra ideia, não os impeça. Normalmente, quanto mais mirabolante for o plano dos jogadores, mais divertida será a sessão de jogo.

Ângela Zinfraud poderia ser sua amiga no colégio...se você tivesse um celular caro, um belo cartão de crédito e motorista particular.

Dentro da casa de chá há uma guarda composta de bandidos e ogros viciados. Além dos capangas, o prédio está cheio de clientes, que fogem em pânico se um combate começar. A casa de chá tem pouca segurança porque Taerir não espera que alguém tenha coragem de invadir seu covil! Essa invasão será representada com um perigo complexo.

Passagem pela Casa de Chá ND 5

Objetivo Atravessar a casa de chá passando pelos capangas sem ser notado – ou eliminar todos os guardas.

Efeito Cada personagem precisa acumular 3 sucessos nas ações Passar Despercebido ou Passar por Cima. No final de cada rodada, todos os personagens devem fazer um teste de Furtividade (CD 18). Caso falhem, ficam perceptíveis para os capangas que descobrem que não se tratam de clientes, e sofrem 6d8+16 pontos de dano de impacto por serem atacados. É possível usar as ações Revidar ou Lançar Magia contra os capangas. Nesse caso, o perigo complexo se encerra quando o grupo acumula 10 sucessos somados nessas duas ações.

Passar Despercebido (Furtividade CD 20) Um sucesso permite passar sem ser notado pelos guardas em direção aos aposentos de Taerir. Somente personagens que não tenham sido notados ou tenham sido bem-sucedidos numa ação Despistar podem tentar Passar Despercebido.

Passar por Cima (Atletismo, Acrobacia ou Luta CD 20) Personagens que tenham sido avistados são rapidamente cercados pelos guardas, mas ainda podem tentar avançar, saltando por cima do público, ou usando força bruta, para os aposentos de Taerir. Um personagem que use esta ação não pode mais tentar Passar Despercebido, a menos que seja bem-sucedido em uma ação Despistar.

Revidar (Luta ou Pontaria CD 24) Uma vez percebido pelos capangas, o personagem pode enfrentá-los. Essa ação compreende qualquer coisa que cada personagem faria em um combate normal.

Lançar Magia (Vontade, CD 20 + custo em PM da magia) O ambiente da casa de chá é considerado uma situação terrível para magias (veja *Tomenta20*, Capítulo 4: Magia) — fumaça e tumulto dificultam se concentrar para lançar magias.

Despistar (Enganação ou Furtividade CD 24) O ambiente tumultuado e enfumaçado da Casa de Chá pode ser utilizado a favor para que um personagem que já tenha sido visto se esconda rapidamente. Os bem-sucedidos em Despistar podem voltar a fazer ações de Passar Despercebido. Se outro personagem já realizou a ação Revidar nesta rodada, a dificuldade em despistar diminui em –5.

Matando os capangas ou passando por eles, os personagens chegam à escada que leva aos aposentos de Taerir. Ali, são encontrados por Milana, que os ataca.

Criatura. Milana (página 112).

Se estiver prestes a ser derrotada, Milana se rende. Se os personagens forem piedosos, ela conta suas suspeitas: acha que Taerir não é humano, mas um monstro. Ela já escutou rugidos ecoando de seus aposentos, e algumas prostitutas que descem até lá não voltam mais…

Descendo a escadaria, os personagens encontram o próprio Taerir.

Depois de descer dezenas de metros por uma escadaria, vocês chegam a um quarto enorme, construído em uma caverna natural. Apenas duas tochas iluminam o lugar, que está quase todo dominado pelas sombras.

No centro do quarto, uma cama gigantesca é ocupada por cinco mulheres e um homem grande, forte e de peito largo e musculoso. É Taerir Hordiggard. Ao vê-los, ele salta de pé e sorri, mostrando os dentes. "Não deveriam ter vindo aqui. Por outro lado, todo o meu exercício me deixou com... Fome". Então, com horror, vocês notam: no chão, há corpos despedaçados por alguma fera com grandes presas.

Taerir salta na direção de vocês, e em pleno ar muda: sua pele se rasga, revelando escamas negras por baixo. Suas mãos e pés se alongam, virando patas com garras, sua boca se expande, tornando-se uma mandíbula com dentes afiados. E, de suas costas, surgem duas asas de couro negro. Taerir é um dragão, e os ataca!

Criatura. Taerir Hordiggard (página 112).

Este será um combate muito difícil. Taerir luta até o fim, como uma fera. Sua morte será a ruína da família Hordiggard; sem sua liderança, seus capangas se tornarão meros bandidos de rua, sendo mortos pela guarda da cidade ou pelos capangas das outras famílias. O covil de Taerir tem um pouco de tesouro, mas menos do que se esperaria: ele era muito indulgente, e gastava quase tudo que ganhava com seus prazeres.

Se Milana estiver viva, pode assumir o comando da casa. Sob sua liderança, a depravação de Taerir terminará. Não haverá mais tráfico de achbuld, e a casa de chá será apenas um bordel.

4B. Destruindo a Família Tivanor

Se os personagens estiverem trabalhando para a casa Hordiggard, sua missão será destruir os Tivanor. A base de operações de Astos é uma torre, quatro horas de cavalgada ao sul de Gorsengred.

A torre é protegida por uma porta de metal trancada (RD 10, PV 100, Ladinagem CD 30 ou Força CD 25 para arrombar). Enquanto estiverem tentando abrir a porta, os personagens são atacados por guardas que disparam bestas de seteiras na torre (use as estatísticas dos guardas da mansão da família Zinfraud). É possível disparar de volta contra os capangas, mas eles têm cobertura leve (+5 na Defesa). Há seis guardas ao todo.

Quando entrarem na torre, os personagens serão atacados corpo a corpo pelos mesmos guardas que estavam disparando bestas. O primeiro andar tem apenas os dormitórios dos capangas e as escadarias, que descem para as masmorras e sobem para o segundo andar.

Quando chegarem às escadarias, serão atacados por Gorzum. Após Zanir ter sido derrotado pelos personagens na Cena 2B, Astos promoveu o gnoll a seu braço direito, por isso ele está no segundo andar, que até então pertencia ao qareen. O gnoll irá atirar uma machadinha pela escadaria, rosnando "Não subirão até onde está meu mestre!" Apesar de ser um gnoll, Gorzum lutará até a morte. Entretanto, caso se rendam, ou finjam (façam um teste de Enganação oposto à Intuição dele), serão levados diretamente para a masmorra. Se Gorzum for derrotado, é possível vasculhar o segundo andar (role duas vezes na tabela de tesouros, na linha de ND 10) e subir para o terceiro.

Criatura. Gorzum (página 116).

O terceiro andar tem os aposentos do próprio Astos. O mago, entretanto, não estará aqui, mas em seu laboratório, no quarto andar. Subindo a escadaria, os personagens chegam a uma porta protegida por uma versão mais poderosa da armadilha de *Símbolo do Sono* (*Tormenta20*, Capítulo 7: Ameaças). Detectar a armadilha exige um teste de Investigação, e desarmá-la requer um teste de Ladinagem, ambos com CD 33. Se não perceberem a armadilha, ao tentar abrir a porta todos devem fazer um teste de Vontade (CD 33). Os que falharem, independente do nível, ficam inconscientes e caídos como na magia Sono.

Os personagens acordam na masmorra. É um lugar úmido e escuro, escavado no rochedo sobre o qual a torre é construída. Os heróis estão numa cela, junto com pelo menos vinte escravos — camponeses de Tollon e Tyrondir. Há 8 orcs carcereiros do lado de fora. Além dos orcs, o próprio Astos está presente. Ele fará aos aventureiros as perguntas de sempre: por que estão aqui e para quem trabalham. O mago é distante e arrogante, como se os personagens não pudessem tocá-lo. Ao fim do interrogatório, dirá: ***"É uma pena que tenham escolhido aliar-se a meus inimigos. Seriam bons peões. Agora, serão vendidos como escravos... Assim que seus espíritos forem quebrados pelos meus carcereiros".***

Após seu discurso, Astos parte. As grades podem ser arrombadas com um teste de Ladinagem (CD 25) ou Força (CD 20). Se os personagens ainda assim não conseguirem escapar por conta própria, um dos escravos sussurra que roubou a chave da cela de um orc desatento. Ele não tentou abrir a porta porque seria morto pelos carcereiros, mas agora, com os aventureiros aqui, há uma chance.

Criaturas. Orcs carcereiros x8 (página 117).

Após lidar com os carcereiros, é possível recuperar seu equipamento (que está no primeiro andar) e salvar os escravos. Eles agradecem e fogem — infelizmente, nenhum está em condições de ajudar.

Resta enfrentar o próprio Astos. O mago estará no laboratório, com a diferença de que desta vez a armadilha de *Símbolo do Sono* não estará funcionando (ele não teve tempo de rearmá-la). Derrotando Astos, os personagens podem saquear seus aposentos e voltar para Gorsengred.

Se, após lutar contra Gorzum, os personagens descerem até a masmorra, em vez de subirem até o laboratório, deverão enfrentar *todos* os orcs. Não querendo perder todos os seus capangas, Astos descerá para ajudar os carcereiros. O conjurador leva cinco rodadas para chegar do laboratório até a masmorra.

Com a morte de Astos, a família Tivanor perde seu poder. Ele tinha parentes, mas nenhum com o estômago necessário para comandar a venda de escravos. Nos meses que se seguirem, os Tivanor serão rebaixados a uma família nobre menor, com pouca riqueza e influência.

Cena 5

Resgate

Alguns dias após a Cena 4, um criado da família Zinfraud entrega uma mensagem ao grupo, assinada por Ângela: "Por favor, me ajudem. Estou presa na Mansão Zinfraud. Minha tia não é quem eu achava que fosse". O criado é Berden, um copeiro grisalho e manco, que ajudou a jovem por pena. Ele confirma que ela está presa na mansão, e diz mais: a propriedade está quase vazia, pois Norla não está lá. É o momento ideal para invadir o lugar! Berden explica que Ângela está num quarto no segundo andar, ao lado da biblioteca.

A casa realmente está quase vazia, com poucos criados e guardas, e não é difícil chegar ao quarto. Exija apenas um teste de Furtividade oposto a Percepção dos guardas, se os personagens tentarem ser sorrateiros, ou um combate contra 4 guardas da família Zinfraud (página 110), se "chutarem a porta".

No quarto, eles encontram Ângela amarrada e amordaçada. Quando ela é solta, explica o que houve.

"Após lutar contra vocês, vim para cá e confrontei minha tia, acusando-a de chantagens e assassinatos. Esperava que Norla provasse que as acusações eram falsas, mas... Minha tia não é quem eu pensei que fosse. Ela disse que fez tudo isso para manter nossa família no poder, e que, quando for a hora, assumirei seu lugar! Eu disse que não queria ser como ela, então ela me trancou aqui, para que eu aprendesse a não desafiá-la. Minha tia está louca pela ambição. Ela deve ser detida".

Caso os aventureiros tenham matado Ângela na cena 4, quem envia o pedido de resgate é Eltras, o elfo assistente do Doutor Telios. Ele foi sequestrado por Norla e está sendo mantido preso em um dos inúmeros quartos da mansão. O mesmo criado, Berden, leva o pedido até os heróis. A entrada na mansão se desenrola da mesma forma, mas encontrarão Eltras no lugar de Ângela. Ele dirá que não sabe o motivo de ter sido sequestrado, mas acredita que é um plano de Norla para atingir o Doutor Telios. Se este for o caso, adapte a cena a seguir.

Quando os personagens forem sair da mansão, terão uma surpresa. Avance para a Cena 6.

Cena 6

Destruindo a Família Zinfraud

Após soltar Ângela, vocês avançam em direção à saída da casa. Mas, quando descem as escadarias e chegam ao salão de baile, veem-se frente a frente com Norla Zinfraud, vários guardas e uma criatura que parece ser feita de espelhos.

A matriarca olha na direção de vocês com desprezo. "Tão previsíveis. Heróis sempre caem no truque da donzela em perigo. Aprendam: no jogo da intriga, todos são peças... Até os parentes mais queridos!

Após os personagens terem matado Astos ou Taerir, Norla os considerou perigosos demais e decidiu dar cabo deles. A matriarca criou uma armadilha, usando sua sobrinha como isca. Ângela não sabe, e fica tão surpresa quanto os aventureiros. Há 4 guardas (página 110), que atacam o grupo sob as ordens de Norla. Role Iniciativa.

Criatura. Norla Zinfraud, golem de espelhos, guarda da família Zinfraud x4 (páginas 108 e 110).

Durante o combate, Norla usa sua habilidade Presença Grandiosa para fornecer bônus para seus capangas. O golem de espelhos fica ao seu lado. Ele entrará em ação se Norla for atacada, ou se todos os capangas forem derrotados.

Se perceber que a batalha está perdida, Norla tenta fugir e, em último caso, comprar os personagens, com promessas de dinheiro e poder. Se nada funcionar, a matriarca saca sua adaga e crava-a em seu próprio peito. Orgulhosa, prefere um fim rápido do que enfrentar a humilhação de ser presa por seus crimes.

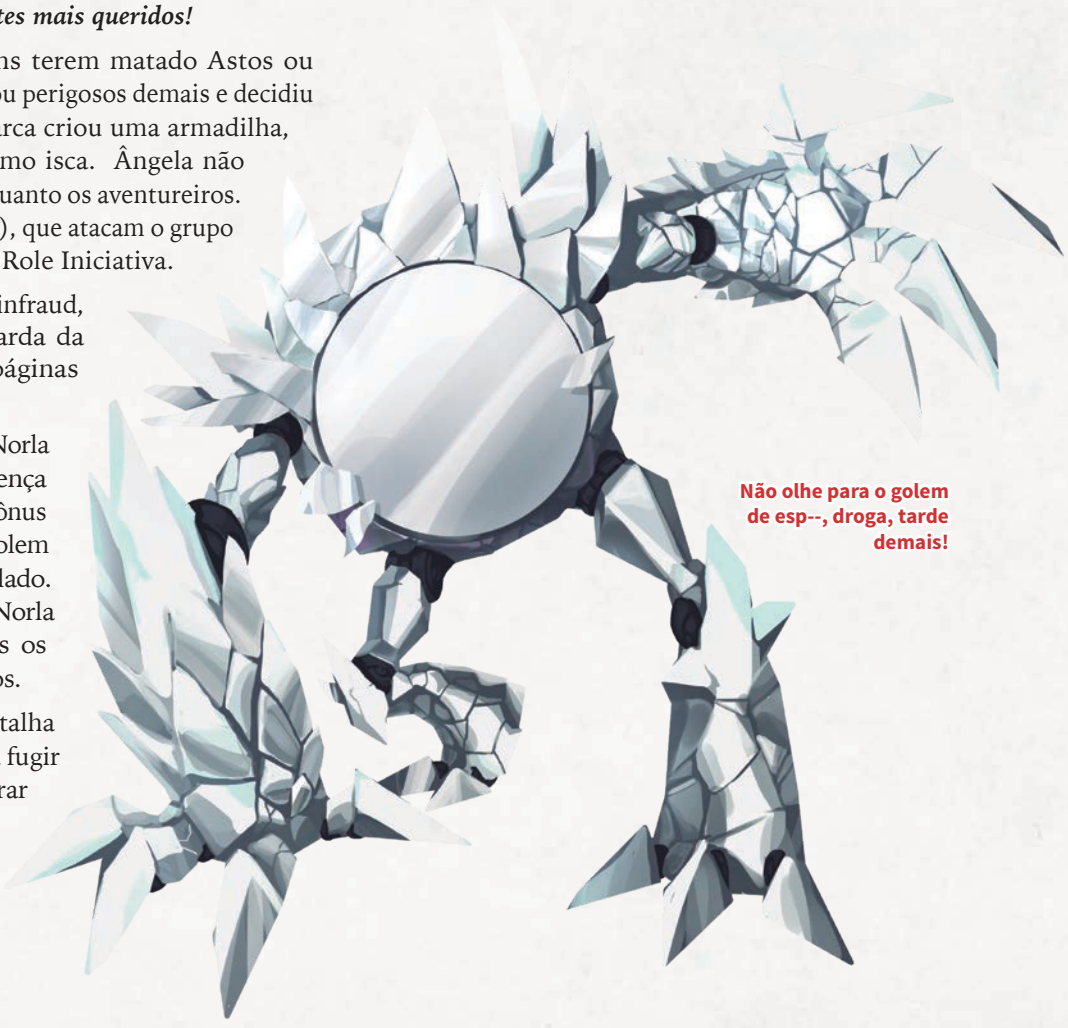
Ângela não luta. Está fraca e, principalmente, não consegue enfrentar sua tia, mesmo sabendo que ela é vil e traiçoeira. Quando Norla for morta, Ângela chora, mas agradece por ter sido salva. Por fim, diz que era a herdeira da família. Agora, todas as propriedades Zinfraud pertencem a ela...

O que Ângela fará depende de como foi tratada pelos personagens. Se eles tiverem conseguido colocar um pouco de bom senso em sua cabeça, ela se tornará uma pessoa melhor, e usará os recursos de sua casa para o bem. Caso contrário, seguirá os passos de sua tia, tornando-se ambiciosa e mesquinha.

Cena 7

Destruindo a Última Família

Com duas famílias destruídas, o caminho fica livre para a terceira família governar a cidade. Neste ponto, o líder da casa remanescente faz uma oferta aos



Não olhe para o golem de esp--, droga, tarde demais!

personagens. Se eles aceitarem voltar para Gorsengred quando forem chamados e cumprir suas ordens, receberão T$ 10.000, cada um, por trabalho.

O acordo é vantajoso. Vale um bom pagamento, e não afeta muito a vida dos heróis, permitindo que eles continuem saindo em aventuras. Contudo, obviamente significa trabalhar para criminosos — traficantes de achbuld ou escravistas. A ideia é que os jogadores fiquem realmente tentados. Seja convincente: por exemplo, o NPC pode dizer que vai parar com seus negócios ilegais, que mantinha apenas para ter recursos para resistir às outras famílias.

Aceitar a proposta condena Gorsengred. A esta altura, os aventureiros são os únicos com poder para enfrentar a última família. Se não fizerem isso, a casa nobre irá dominar a cidade e explorar o povo mais do que nunca. No fim, os jogadores devem ter um dilema moral, entre fazer o que é mais lucrativo ou o que é certo.

Se eles aceitarem a oferta, a aventura acaba aqui. De qualquer maneira, siga sua campanha. Depois de algumas aventuras, faça com que eles sejam convocados de volta a Gorsengred para uma missão – talvez assassinar um enviado do rei, que veio ver como a cidade está. Quando chegarem, descreva o povo em miséria e sob opressão da guarda da cidade (que agora, na prática, é um exército particular da família), e os membros da casa nobre em opulência desmedida. Ao verem as consequências de seus atos, os personagens talvez se arrependam e enfrentem a família. Se não fizerem isso... Então você está mestrando para um grupo de vilões!

Se os personagens não aceitarem a oferta, e enfrentarem a terceira família, use as indicações da Cena 4. Quando os aventureiros destruírem a última casa nobre, a aventura chega ao fim.

Epílogo

Com o fim das três famílias, o povo de Gorsengred fica livre de seu jugo opressor. É provável que os cidadãos se revoltem contra o governo real, que não fez nada para impedir a exploração das casas nobres, e elejam um conselho composto por cidadãos comuns. Talvez presidido pelo Doutor Tellios? De qualquer maneira, os personagens serão aclamados pelo povo.

É provável que os personagens acumulem bastante riqueza nesta aventura. Não se preocupe com isso. Simplesmente faça com que eles não ganhem muito nas próximas aventuras –talvez enfrentando monstros irracionais, sem tesouro –, até que seu dinheiro se equilibre com seu nível. Se eles tiverem muito tesouro, você pode dar algumas indiretas (na forma de um NPC, como uma clériga de Lena), de que o certo seria devolver pelo menos parte da fortuna das famílias para o povo. Afinal, a riqueza das casas nobres foi roubada das pessoas comuns...

É claro, depois de todo esse trabalho, talvez os personagens não queiram sair de Gorsengred. Talvez queiram ocupar a posição das famílias, como líderes da cidade. Se você quiser seguir por esse caminho, fique à vontade. Por outro lado, se você quiser manter os personagens como aventureiros errantes, faça com que o povo não aceite que eles tornem-se nobres na cidade. Afinal, as pessoas recém saíram das garras de famílias poderosas e autoritárias, e temem que os aventureiros sejam corrompidos pelo poder e sigam o mesmo caminho.

Recompensas da Parte 2

Destruir o carregamento de achbuld: ND 8 por quatro bandidos mais dois ogros viciados.

Impedir o leilão de escravos: ND 8 pelo combate no interior contra quatro gnolls escravistas e Zanir.

Destruir a família Hordiggard: ND 5 pelo perigo complexo, ND 7 por Milana e ND 10 por Taerir.

Destruir a família Zinfraud: ND 10 pelo golem de espelhos, quatro guardas e Norla.

Destruir a família Tivanor: ND 7 por enfrentarem Gorzum, ND 5 pelo combate contra os três orcs carcereiros, ND 10 por Astos Tivanor.

O covil de Taerir tem tesouro equivalente ao dobro de ND 9 (use a linha de ND 9, mas duplique quaisquer resultados obtidos). A torre de Astos tem tesouro equivalente a ND 10. A mansão de Norla tem tesouro equivalente a ND 12. Claro que, se Ângela ficar viva, os personagens devem ter o bom senso de não saquear a casa.

As famílias possuem mais dinheiro, é claro, mas grande parte de suas posses não pode ser saqueada: são construções, mercadorias, cartas de crédito etc.

Por fim, caso os personagens trabalhem para uma das famílias, por qualquer tempo que seja, podem ganhar um salário, conforme descrito na aventura.

Caso esteja usando o avanço dos personagens por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), os personagens sobem para o 11º nível ao concluir essa parte.

AS TRÊS FAMÍLIAS

A seguir estão informações detalhadas sobre as três famílias de Gorsengred.

FAMÍLIA ZINFRAUD

Uma casa nobre antiga e tradicional, existente desde antes da fundação do reino. Seus membros são refinados e astutos, mas também arrogantes e preconceituosos. Acima de tudo, são políticos: vê-em-se como leões na selva da corte, os melhores no jogo da intriga palaciana. Com uma chantagem, um envenenamento ou uma fofoca, sempre conseguem o que querem, mesmo que às vezes precisem esmagar alguns inocentes no processo.

MEMBROS IMPORTANTES

NORLA ZINFRAUD — ND 8

A matriarca da família Zinfraud, Norla é uma senhora séria e elegante, cruel e ambiciosa. Tem 60 anos. Nunca se casou ou teve filhos; dedicou sua vida a elevar o nome de sua casa, e seu único amor verdadeiro é acumular poder e influência. Para isso, não mede esforços. Chantagens, traições, sequestros... Não considera nada disso errado, quando serve a seus propósitos.

Norla tem um pouco de empatia por Galuk, seu confidente, e por seus parentes (uma pequena legião de sobrinhos). Entretanto, com exceção de Ângela, que Norla espera que seja sua sucessora, sacrificaria qualquer um deles por seus objetivos.

Humanoide (humana) Média

Iniciativa +11, **Percepção** +14
Defesa 33, **Fort** +12, **Ref** +7, **Von** +21
Pontos de Vida 190
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +17 (2d4+20, 18).
Argumentação (Livre) Uma vez por cena, Norla pode somar +5 em um teste qualquer, ou +10 em um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação.
Aura de Nobreza Qualquer criatura inteligente (Int -3 ou maior) que tentar causar dano a Norla deve fazer um teste de Vontade (CD 30). Se falhar, não conseguirá feri-la por um dia. A criatura ainda pode fazer outras ações contra Norla, como agarrá-la, desde que não cause dano. Se Norla atacar a criatura, esta habilidade é anulada.
Palavras Afiadas (Padrão) Norla pode submeter a sua vontade uma criatura inteligente em alcance curto. Ela faz um teste de Diplomacia ou Intimidação oposto ao teste de Vontade da criatura. Se vencer, Norla causa 4d6 pontos de dano psíquico não letal à criatura, do contrário, causa metade deste dano. Caso a criatura seja reduzida a 0 PV ou menos, rende-se (caso ela tenha usado Diplomacia) ou fica apavorada (caso tenha usado Intimidação), em vez de cair inconsciente.
Presença Grandiosa (Movimento) A simples presença de Norla influencia seus servos. Qualquer capanga dela em alcance curto recebe +2 em testes de perícia e rolagens de dano.

For 0, Des 1, Con 1, Int 6, Sab 5, Car 5

Perícias Conhecimento +14, Diplomacia +15, Enganação +13, Intimidação +15, Intuição +13, Ofício (administradora) +14, Ofício (bordadeira) +14.
Equipamento Adaga de mitral certeira, traje da corte. **Tesouro** Dobro.

GALUK, CAMAREIRO-CHEFE DA MANSÃO ZINFRAUD — ND 6

Um cidadão influente de Doherimm, Galuk foi banido após ser pego desviando ouro dos cofres de uma guilda. Vagando pelo Reinado, chegou a Ahlen, onde se empregou como criado da família Zinfraud. Sua experiência chamou a atenção de Norla. Hoje, o anão é o "número 2" da matriarca, o único em quem ela realmente confia e que sabe de todos os seus planos.

Galuk é ardiloso e cruel. É quem executa a maior parte dos estratagemas de Norla, lidando com os piratas que trabalham para a família e até mesmo sujando suas mãos quando preciso. Acostumado com os duelos e batalhas do Mundo Subterrâneo, não se assusta com esse tipo de trabalho.

Galuk é careca, com barba castanha em nós elaborados. Usa roupas finas, dignas da corte. Por baixo da aparência empolada, entretanto, é um assassino capaz.

Humanoide (anão) Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +11, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +15, **Ref** +19, **Von** +10
Pontos de Vida 240
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Adaga x2 +24 (1d6+8, 19 mais veneno).
Ataque Furtivo Uma vez por rodada, Galuk causa +8d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em

alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.

Sumir na Multidão Sendo o chefe da mansão e um dos braços direitos de Norla, Galuck sabe se esconder a plena vista. Galuck pode usar Furtividade para se esconder mesmo sem cobertura disponível. Além disso, quando faz uma ação chamativa, sua penalidade de Furtividade é reduzida para -10.

Veneno Peçonha potente (perde 2d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fortitude CD 26 reduz a duração para 1 rodada).

For 1, Des 4, Con 3, Int 3, Sab 3, Car 1

Perícias Enganação +14, Intimidação +17, Furtividade +14.
Equipamento Adaga de adamante pungente. **Tesouro** Nenhum.

Inigo, Espadachim Bandido ND 6

Filho de aristocratas em decadência, Inigo teve aulas de esgrima quando jovem, e mostrou aptidão para a matança. Quando sua família perdeu tudo, tornou-se um bandido, servindo a bordo de navios de piratas e contrabandistas. Por fim, foi contratado como capanga pela família Zinfraud.

Inigo não é sádico, mas também não tem nenhum senso de honra. Vive pelo prazer das bebidas e cortesãs que seu trabalho proporciona. Não tem interesse em trair Norla, pois sabe que não duraria sozinho no jogo da intriga. Mas, entre sua lealdade e sua vida, escolherá a última.

Inigo é um homem belo, de tez morena e cabelos negros encaracolados, com uma cicatriz na bochecha esquerda. Usa roupas finas, com calças e sapatos negros e uma couraça prateada. Nunca se separa de seu florete.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +19, **Percepção** +63
Defesa 31, **Fort** +14, **Ref** +20, **Von** +9
Pontos de Vida 280
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Florete x2 +24 (1d6+12, 17 x2).

Cumprir Promessa (Padrão) Inigo faz valer sua ameaça anterior e mira nos olhos de seu alvo. Ele faz um ataque com uma penalidade de –5. Caso acerte, além de sofrer o dano, o alvo fica cego até o próximo turno de Inigo.

Evasão Quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, Inigo não sofre dano algum se passar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; e ele não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou sob alguma condição de movimento.

Patrocínio Zinfraud O dinheiro de Norla e a sede de sangue do Inigo são um par perigosíssimo. Quando acerta um ataque crítico com seu florete, Inigo multiplica seus bônus numéricos, além dos dados de sua arma.

Prepare-se para Morrer Inigo é um espadachim astuto, e sua movimentação é rápida e perigosa. No primeiro turno de combate, Inigo é o primeiro a agir sempre, independente do resultado de seu teste de iniciativa. Após a primeira rodada, ele volta a agir no valor de sua iniciativa normal. Além disso, sempre que ataca alguém que age depois dele na iniciativa, sua margem de ameaça aumenta em +5 e seu multiplicador de crítico aumenta em +2.

For 2, Des 5, Con 3, Int 2, Sab -1, Car 4

Perícias Enganação +13, Intimidação +13.
Equipamento Couraça de mitral reforçada, *florete de mitral lancinante*. **Tesouro** Nenhum.

Ângela Zinfraud ND 7

Ângela é sobrinha de Norla, e a filha prodígio da família. Extremamente inteligente, foi enviada para estudar na mais prestigiosa escola de todas: a Grande Academia Arcana. Lá, destacou-se nos estudos, mas foi o terror dos colegas. Mimada e mandona, deleitava-se em humilhar os outros alunos.

Recém-graduada, Ângela voltou a sua cidade natal para servir a sua tia. Apesar de ter uma personalidade terrível, não é realmente má. Se descobrir as maldades de Norla, pode se voltar contra ela, e se tornar uma pessoa melhor.

Alta e esbelta, com cabelos loiros e radiantes, olhos azuis e nariz fino e arrebitado, Ângela é linda — e sabe disso.

Humanoide (humana) Média

Iniciativa +11, **Percepção** +6
Defesa 26, **Fort** +7, **Ref** +14, **Von** +20
Pontos de Vida 189
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 59
Corpo a Corpo Adaga +22 (1d4+1).

Duelo Arcano (Movimento) Como campeã de duelos de sua turma, Ângela sabe combater de um para um. Ela escolhe um oponente em alcance curto e recebe +2 em testes de resistência contra magia e +5 em rolagens de dano e testes de desarmar contra ele até o fim da cena. Se atacar outro oponente, o bônus termina.

Foco Vital Ângela é uma bruxa, que só pode conjurar suas magias se tiver sua varinha em mãos. A varinha possui RD 10 e 140 PV. Se estiver segurando o foco e sofrer dano que a levaria a 0 PV ou menos, Ângela fica com 1 PV e o foco perde pontos de vida igual ao valor excedente, até ser destruído.

Magias Angela lança magias como uma bruxa de 9° nível (CD 26, limite 14 PM).

- *Armadura Arcana (Padrão, 5 PM)* Angela recebe +5 na Defesa por um dia.
- *Armadura Arcana (Reação, 2 PM)* Angela recebe +6 na Defesa contra o próximo ataque que sofrer até o fim do turno.
- *Amarras Etéreas (Padrão, 14 PM)* Sete laços de energia surgem do chão e se enroscam em um alvo em alcance médio, deixando-o agarrado. A vítima pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo CD 24. Se passar, destrói um laço, mais um laço adicional para cada 5 pontos pelos quais superou a CD. Os laços também podem ser

atacados. Cada um é destruído automaticamente com um único ataque bem-sucedido; porém, cada laço destruído libera um choque de energia que causa 1d6+1 pontos de dano de essência na criatura amarrada. Se todos os laços forem destruídos, a magia é dissipada.

- *Campo de Força (Reação, 4 PM)* Angela recebe redução de dano 30 contra o próximo dano que sofrer até o fim do turno atual.
- *Flecha Ácida (Padrão, 13 PM)* Angela causa 9d6 pontos de dano de ácido em um alvo em alcance médio, que fica coberto por muco corrosivo por duas rodadas, sofrendo 7d6 pontos de dano de ácido no início de seus turnos (Reflexos reduz o dano à metade e evita o muco corrosivo). Se lançada contra um objeto livre (que não esteja em posse de uma criatura) a magia causa dano dobrado e ignora a RD do objeto.

For –1, Des 2, Con 1, Int 5, Sab –1, Car 5

Perícias Misticismo +14, Intimidação +14, Diplomacia +12.
Equipamento Adaga pungente e atroz, bálsamo restaurador x2, essência de mana x5, traje da corte. **Tesouro** Dobro.

CAPANGAS

GUARDA DA FAMÍLIA ZINFRAUD ND 2

Capangas de elite, usados para proteger a mansão e para escoltar membros importantes da família.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +6
Defesa 19, **Fort** +11, **Ref** +4, **Von** +7
Pontos de Vida 32
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +14 (2d8+12, 19).
Formação de Defensiva Se o Guarda da Família Zinfraud estiver adjacente a um aliado que também possua este poder, recebe +1 na Defesa.

For 4, Des 0, Con 3, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +7.
Equipamento Escudo pesado, espada longa, meia armadura. **Tesouro** Nenhum.

GOLEM DE ESPELHOS ND 8

Construto Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +8
Defesa 32, **Fort** +21, **Ref** +8, **Von** +15
Pontos de Vida 310
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +27 (2d10+24).
Copiar (Reação) Uma vez por rodada, quando é alvo de um efeito que permite um teste de resistência e passa nesse teste, o golem de espelhos pode refletir todo o efeito para uma criatura a sua escolha em alcance curto (o golem não sofre nenhuma parte do efeito). A criatura escolhida se torna o novo alvo do efeito, que é resolvido normalmente.
Defender Nobre O golem de espelhos foi feito sob encomenda para Norla, e seu objetivo é defendê-la. Sempre que Norla é atacada, se o golem de espelhos estiver em alcance curto dela, Norla sofre apenas metade do dano do ataque e o golem sofre a outra metade.
Imunidade a Magia O golem de espelhos é imune a magia, com as seguintes exceções. A magia *Despedaçar* causa 50% a mais do dano no golem. Magias de escuridão deixam o golem de espelhos lento enquanto ele estiver na área afetada.

For 6, Des 0, Con 5, Int –, Sab 0, Car –5

Tesouro Nenhum.

BASE DE OPERAÇÕES

A maior propriedade da família é a Mansão Zinfraud, no topo de uma colina na zona nobre de Gorsengred. De lá, é possível observar toda a cidade, até o rio e os barcos ancorados. A casa possui mais de dez quartos, além de escritórios, biblioteca, salão de baile e outros cômodos É protegida por muros (Atletismo contra CD 25 para escalar), um portão de ferro (Ladinagem contra CD 27 para arrombar) e pelo menos 20 guardas. Além disso, possui um dos melhores guardiões que o dinheiro pode pagar: um golem de bronze, comprado de um professor da Academia Arcana renegado. Após a Parte 1, o golem de bronze é substituído por um golem de espelhos.

Norla normalmente fica na mansão. A qualquer momento, há 25% de chance de que Galuk esteja aqui (ele faz muitos trabalhos nas ruas).

Além da mansão, a família Zinfraud tem diversas outras posses em Gorsengred: casas, lojas, oficinas e armazéns na zona do porto, além de dez navios.

Veja o mapa da Mansão Zinfraud na página ao lado.

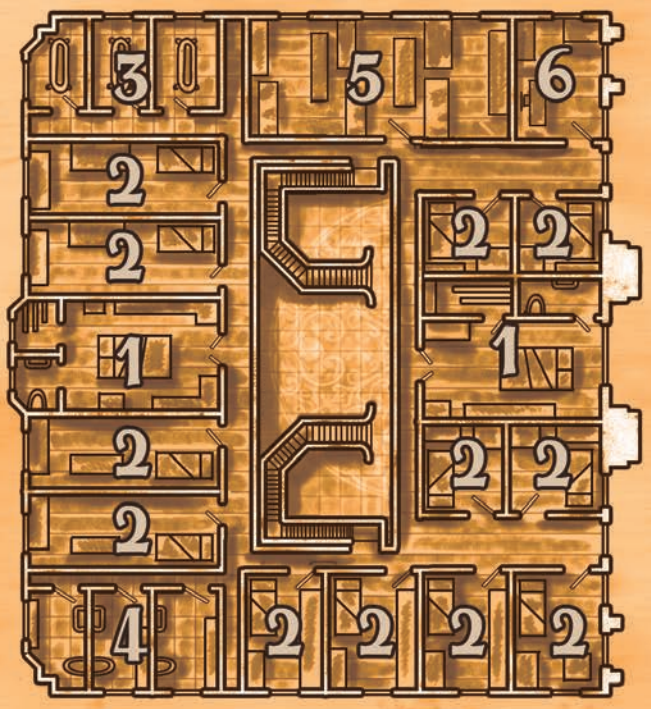
ATIVIDADES

A família Zinfraud possui diversos negócios legais, como participação em lojas e oficinas da cidade — muitos chefes de guildas mercantis devem favores a Norla. Entretanto, a maior parte do lucro da casa vem da pirataria. Os barcos da família singram o Rio Yrlanyadish, o Rio dos Deuses e o Mar de Flok, saqueando e roubando. Alguns barcos carregam mercadorias legítimas, para servir de fachada, mas a maior parte da frota está voltada para o roubo.

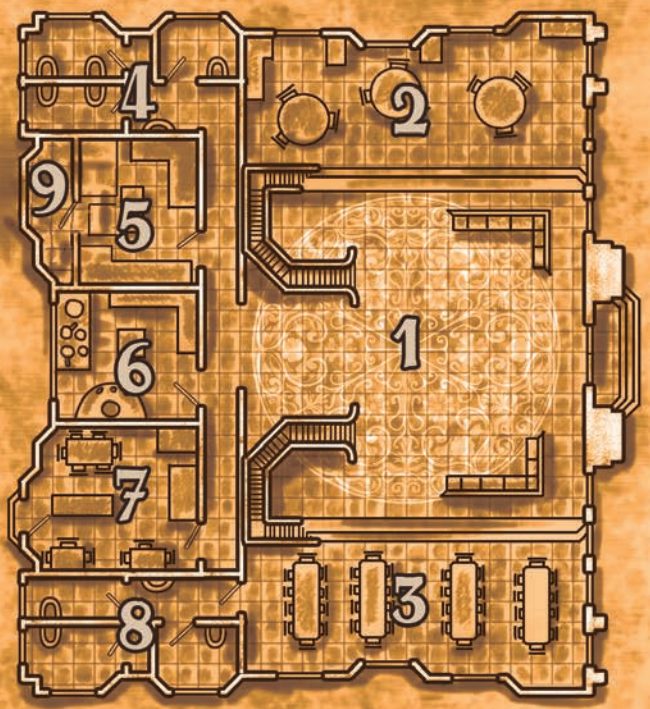
FAVORES

Aliar-se a Norla será difícil, pois os personagens interferiram no plano dela ao salvar o Doutor Tellios. Entretanto, Norla não se deixa levar pela raiva e, se puder usar os aventureiros para um novo plano, irá fazê-lo.

Caso o grupo consiga se aliar à família Zinfraud, poderá contar com sua riqueza e suas mercadorias roubadas. Norla irá fornecer a cada personagem um item qualquer, até mesmo mágico, com preço máximo de T$ 10.000.



1. Suíte
2. Quarto
3. Salas de banho
4. Banheiros
5. Biblioteca
6. Escritório



1. Salão de bailes
2. Sala de estar
3. Sala de jantar
4. Banheiros de serviço
5. Despensa
6. Cozinha
7. Refeitório
8. Banheiro social
9. Sala secreta

FAMÍLIA HORDIGGARD

A família Hordiggard não existe mais. Há cinco anos, os membros da casa estavam em um palácio no campo quando foram chacinados por um dragão negro. A fera devorou os humanos, mas não queria seus corpos, e sim suas posições na sociedade. O dragão era jovem e, em vez de criar um covil e um tesouro para si, resolveu roubar um que já existisse. Assim, após a matança (que incluiu os criados, para que não houvesse testemunhas), o dragão assumiu a identidade de Taerir Hordiggard, um "primo distante" do antigo patriarca, e voltou a Gorsengred. Então, tomou para si todas as propriedades da casa nobre. A história oficial é que, após uma disputa interna, Taerir ergueu-se como o novo líder da família e exilou os outros membros. Ninguém sabe a verdade sobre o massacre.

Antigamente, os Hordiggard eram aristocratas esnobes, não muito diferentes dos Zinfraud. Quando Taerir tornou-se o líder, usou os recursos da família para cercar-se de criminosos que aumentam sua riqueza. Hoje a família é praticamente uma gangue com um título de nobreza.

MEMBROS IMPORTANTES

TAERIR HORDIGGARD ND 10

Muitos dragões são ardilosos, traiçoeiros e malignos, e Taerir é exatamente um desses. Entretanto, é jovem, e ainda não se tornou um planejador tão astuto quanto dragões mais velhos, ou mesmo quanto Norla Zinfraud. Para piorar, é hedonista, impulsivo e arrogante. Gosta de seus prazeres — mulheres, achbuld e riquezas — e não tem paciência para esperar por planos complexos, o que faz com que cometa erros. Na verdade, não fosse o fato de ser pessoalmente poderoso, Taerir talvez já tivesse sido morto por seus rivais mais sagazes.

Taerir considera-se um predador entre humanos, e porta-se como tal. Apesar de maligno, é divertido, agradável e sedutor — ri alto, não leva nada muito a sério e sabe dar uma boa festa. Mas nada disso muda o monstro que ele é, e basta um momento de fúria para que transforme um baile em uma matança.

Em sua forma de dragão, Taerir é esguio, com escamas negras reluzentes, garras bem brancas e afiadas e uma cabeça feroz e ameaçadora. Em sua forma humana, é alto e moreno, com peito largo e musculoso. Orgulha-se de sua aparência, e anda sem camisa ou, em sua casa de chá, até mesmo nu.

Monstro (dragão) Enorme

Iniciativa +10, **Percepção** +12, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 37, **Fort** +23, **Ref** +10, **Von** +17, redução de dano 10, resistência a magia +3, vulnerabilidade a eletricidade

Pontos de Vida 460

Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Pontos de Mana 64

Corpo a Corpo Mordida +28 (4d10+23, 18) e duas garras +28 (3d10+23, 18).

Aura Aterradora Uma criatura que comece seu turno em alcance longo de Taerir fica apavorada (se tiver 4 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 5 níveis ou mais) até o fim da cena (Vontade CD 31 evita). Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.

Sopro (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 9m sofrem 12d12 pontos de dano de ácido e ficam vulneráveis (Ref CD 31 reduz o dano à metade e evita a condição).

Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando Taerir faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

Magia Taerir lança magias arcanas como um conjurador de 10º nível (CD 31).

- *Campo de Força (Reação, 4 PM)* Quando sofre dano, Taerir recebe redução de dano 30 contra este dano.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 10 PM)* Uma criatura adjacente cura 11d8+11 PV.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* Taerir escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias no alvo escolhido com CD menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado até o final da cena.
- *Globo de Invulnerabilidade (Padrão, 6 PM, sustentada)* Taerir é envolto por uma esfera mágica com 3m de raio que detém qualquer magia de 2º círculo ou menor.
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* Taerir pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

For 13, Des 1, Con 8, Int 4, Sab 3, Car 4

Perícias Enganação +13, Intimidação +15, Misticismo +15.

Tesouro Dobro e couro de dragão (CD 25 para extrair). Conta como T$ 2.000 em matéria-prima para fabricar itens superiores de couro de dragão.

MILANA, A LÂMINA DANÇANTE ND 7

Filha de uma família pobre, Milana cresceu nas ruas de Gorsengred, onde acabou se tornando uma cortesã nos bordéis da família Hordiggard. Mas era ambiciosa demais para essa vida. Quando Taerir surgiu declarando-se o novo líder da casa nobre, Milana viu uma oportunidade — sabia que ele precisaria de ajuda para governar a família. Milana seduziu Taerir para se fazer notar e, mostrando esperteza, tornou-se sua conselheira.

Na prática, Milana governa a família, dando ordens para os bandidos e traficantes, enquanto Taerir passa os dias e noites em festas intermináveis. Milana é leal a Taerir, pois graças a ele sua vida melhorou. Entretanto, tendo convivido com o líder, suspeita que ele tenha algum segredo. Milana é ambiciosa, mas não é sádica ou cruel. Se descobrir a verdadeira natureza de Taerir, e o quão longe vai sua maldade, pode se voltar contra ele.

Fisicamente, Milana é exuberante. É alta, de pele bronzeada, olhar sedutor e lábios carnudos. Sabe usar sua aparência para conseguir o que quer, insinuando-se para homens tolos. Quando está em uma missão para Taerir, usa uma armadura de couro negro que deixa seus dotes físicos ainda mais evidentes.

Humanoide (humana) Média

Iniciativa +14, **Percepção** +8
Defesa 30 , **Fort** +9, **Ref** +14, **Von** +18, resistência mental +2
Pontos de Vida 230
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga x2 +24 (1d6+12, 18).
Ataque Reflexo (Reação) Uma vez por rodada por criatura, se uma criatura adjacente ficar desprevenida ou se mover voluntariamente para fora do alcance de Milana, ela faz um ataque corpo a corpo contra essa criatura.
Dança Macabra (Movimento) Mesclando sua luta com movimentos de dança, Milana faz uma finta. Se passar no teste desta finta, ela pode se mover até metade de seu deslocamento no final de seu turno.
Lâminas Dançantes (Reação) Milana possui um conjunto de lâminas mágicas, presente do próprio Taerir, que flutuam sozinhas ao seu redor. Uma vez por rodada por criatura, quanto uma criatura em alcance curto fica desprevenida, Milana causa 5d4+20 pontos de dano de corte nesta criatura.

For 0, Des 5, Con 2, Int 1, Sab 1, Car 5

Perícias Acrobacia +12, Atuação +12, Diplomacia +12, Enganação +12, Intuição +8.
Equipamento *Adaga pungente excruciante*. **Tesouro** Dobro.

Capangas

Bandido de Hordiggard ND 2

Os soldados rasos da família Hordiggard são a escória da cidade. Assaltantes, viciados, brigões de taverna... São homens destreinados, mas violentos. Taerir não se preocupa em ter um exército capaz, pois confia em seu próprio poder para proteger suas posses.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +4
Defesa 19, Fort +12, **Ref** +7, **Von** +3
Pontos de Vida 18
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +14 (1d10+6).
Agressor Sanguinolento Na primeira rodada de cada combate, e enquanto estiver abaixo de metade dos seus PV totais, o bandido de Hordiggard pode fazer um ataque de tacape adicional sempre que fizer a ação agredir.

For 2, Des 1, Con 2, Int –1, Sab 1, Car –2

Equipamento Gibão de peles, tacape. **Tesouro** Nenhum.

Ogro Viciado ND 5

Ogros que Taerir trouxe dos ermos e viciou em achbuld. São a "guarda de elite" da família Hordiggard. Normalmente ficam escondidos na casa de chá. Mas, no caso de uma guerra aberta entre as famílias, poderiam pisar na cidade em plena luz do dia.

Gigante Grande

Iniciativa +11, **Percepção** +3, visão na penumbra
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5
Pontos de Vida 165
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +17 (3d12+20).
Intoxicado demais... O ogro viciado sofre –5 em testes de Intuição, de Vontade e para resistir a magias.
...para se importar. Todo dano de corte, impacto e perfuração que o Ogro Viciado sofre é reduzido à metade. Além disso, qualquer condição que o ogro viciado sofra que dure mais que uma rodada tem a duração reduzida para uma rodada.

For 8, Des 1, Con 4, Int –3, Sab –1, Car –2

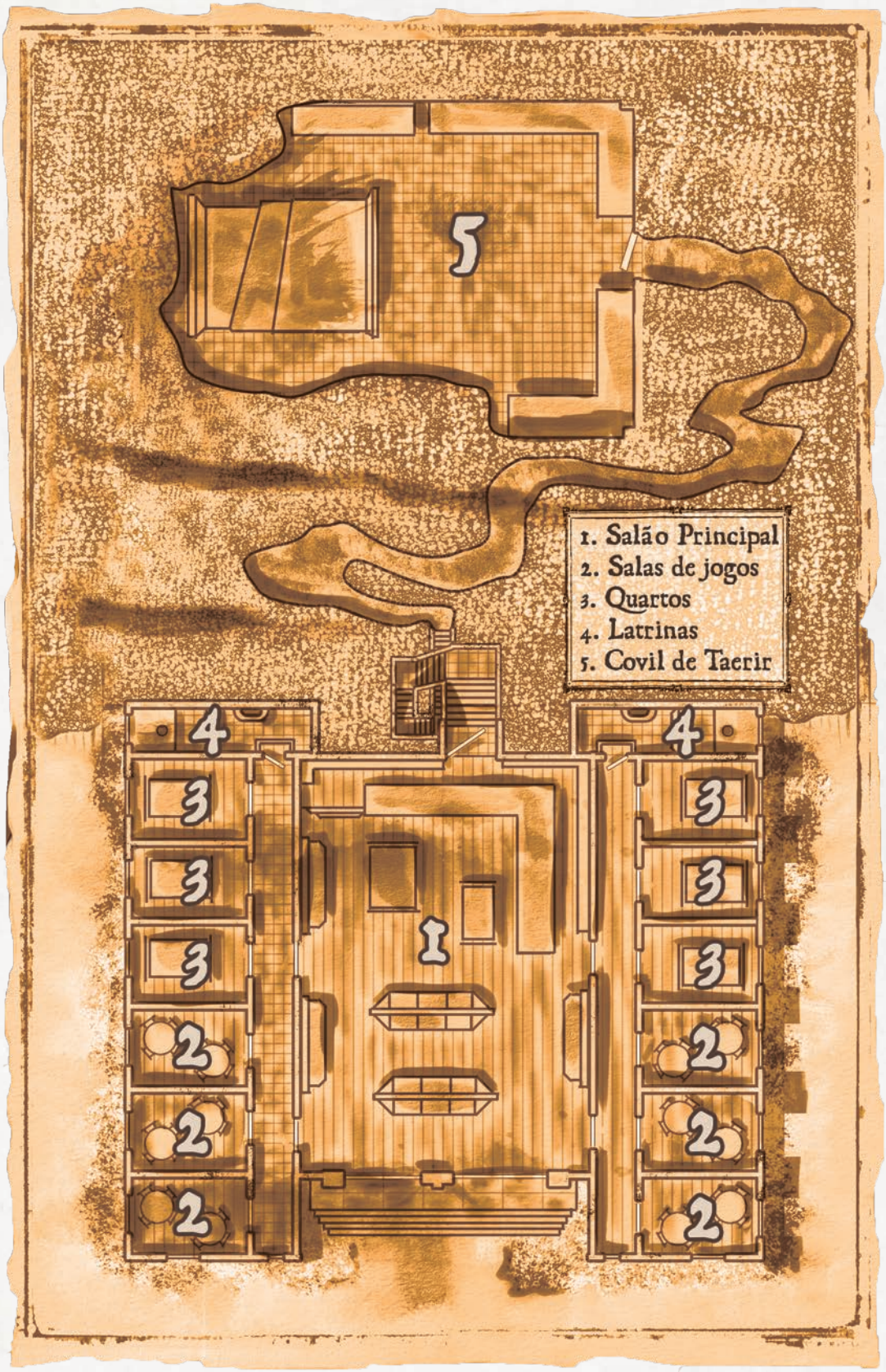
Equipamento Couro batido, tacape aumentado. **Tesouro** Nenhum.

Base de Operações

Uma "casa de chá" na zona pobre da cidade. Na verdade, um local onde se consome achbuld. Por fora, é uma enorme casa de madeira mal cuidada. Por dentro, é um salão enfumaçado, com vários catres e sofás, e dezenas de pessoas sorrindo em sonhos delirantes. Em meio à fumaça, vultos cujas cabeças parecem quase alcançar o teto fazem guarda: são ogros!. Cortinas levam a saletas onde cortesãs dançam para aristocratas e mercadores. Nos fundos, há uma sala protegida por capangas onde mercadores trocam barras de ouro por carregamentos de achbuld.

Na casa de chá há um túnel, acessível por uma porta de madeira entreaberta e sem guardas, que leva a uma escada que desce vários lances. No meio da descida, as paredes dão lugar a um túnel natural, que penetra nas entranhas da terra. Por fim, a escada chega a um quarto gigantesco, construído em uma câmara natural. Alguns trechos das paredes são esculpidos, outros são de pedra viva. Este é o aposento pessoal de Taerir, dominado por uma cama com espaço para dez pessoas. Taerir normalmente está lá, cercado por mulheres.

Veja o mapa da casa de chá na página seguinte.


1. Salão Principal
2. Salas de jogos
3. Quartos
4. Latrinas
5. Covil de Taerir
5
1
2
3
4

Atividades

Antigamente, a família Hordiggard operava de maneira similar à família Zinfraud, com um misto de negócios lícitos e ilícitos. Mas, desde que Taerir assumiu o comando, opera apenas no submundo, com roubos, assaltos e prostituição. A principal atividade da casa é o tráfico de achbuld. A droga é cultivada em cavernas ao norte de Gorsengred e trazida até a casa de chá, onde é vendida para mercadores inescrupulosos que a distribuem em outras cidades do Reinado e além.

Favores

Se o grupo se aliar à casa Hordiggard, Milana irá espalhar que os personagens estão sob a proteção de Taerir. O líder da família é temido em toda a cidade, e todos hesitam em atacar alguém sob sua guarda. Enquanto estiverem em Gorsengred, todos os inimigos dos personagens sofrem uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque contra eles. Esta penalidade se aplica apenas a criaturas inteligentes (Int -3 ou maior).

Família Tivanor

Uma casa nobre com modos antiquados, os Tivanor passam boa parte de seu tempo em propriedades no interior do reino, longe da badalação de Gorsengred. Isso custou à família influência política, mas também cercou-a de uma aura de mistério. Ninguém sabe exatamente quais são os negócios dos Tivanor, mas rumores falam de atividades terríveis, como escravidão e criação de monstros. Enquanto os Zinfraud planejam dominar a cidade através da política e os Hordiggard, através da bandidagem, a arma dos Tivanor é o medo.

Membros Importantes

Astos Tivanor — ND 10

Líder da casa Tivanor, Astos é um homem cujo intelecto só é superado por sua frieza. Filho de nobres, desde criança conviveu em meio a intrigas, e percebeu que o sucesso na política depende de convencer os outros a fazer o que você quer. E ao ver seu pai contratar um mago para enfeitiçar um inimigo da família, descobriu que o melhor jeito de convencer alguém é dominar sua mente. Astos sabia que o caminho da magia era longo e árduo, mas não se importava. Era um planejador de longo prazo. Para ele, tudo que importava era saber que unindo o poder da magia com a ambição da nobreza, seria o político perfeito.

Astos tem 65 anos. Seus cabelos são negros com mechas grisalhas, curtos e com entradas profundas, e seus olhos são azuis. É um homem alto e de olhar severo, o que lhe confere grande autoridade. Veste-se de maneira elegante, com uma camisa de botões e uma sobrecasaca por cima, e porta um cetro com uma joia na ponta.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +12
Defesa 34, **Fort** +15, **Ref** +11, **Von** +22
Pontos de Vida 260
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 77
Combinação Insidiosa (Completa) Astos lança duas magias de encantamento e/ou ilusão que tenham, cada uma, tempo de conjuração de uma ação padrão ou menor. Ele paga os custos de ambas as magias normalmente.
Foco Vital Como um bruxo, Astos possui uma varinha arcana que serve como seu foco. Para lançar suas magias, Astos precisa empunhar esse foco ou então passar em um teste de Misticismo (CD 20 + o custo da magia em PM). O foco tem RD 10, 130 PV, e se for reduzido a 0 PV, Astos fica atordoado por uma rodada. Além disso, enquanto estiver segurando seu foco, se sofrer dano que o levaria a 0 PV ou menos, ele fica com 1 PV e o objeto perde pontos de vida igual ao valor excedente.
Manipulador Ultrajante As magias de encantamento e ilusão de Astos não são dissipadas ou fornecem qualquer bônus em testes para resistir a elas, mesmo que ele realize uma ação hostil ou esteja envolvido em combate.
Mestre Mental O domínio de Astos sobre magias que afetam a mente é incomparável, permitindo-o lançar magias sem fazer gestos ou palavras.
Magias Astos lança magias como um bruxo de 10º nível (CD 32, 33 para encantamento e ilusão*).
- *Adaga Mental (Padrão, 9 PM)** Uma criatura em alcance curto sofre 6d6 pontos de dano mental e fica atordoada por uma rodada (Vontade reduz o dano à metade, evita a condição e a criatura não pode mais ser atordoada por esta magia nesta cena).
- *Ilusão Lacerante (Padrão, 17 PM)** Astos cria a ilusão de um perigo mortal contra até quatro criaturas em alcance médio. Quando a magia é lançada, e no início de cada turno de cada criatura, os alvos devem fazer um teste de Vontade; se falharem, acreditam que a ilusão é real e sofrem 5d6 pontos de dano de um tipo adequado à ilusão. Se passarem percebem a ilusão.
- *Imagem Espelhada (Padrão, 15 PM)** Astos é cercado por nove cópias ilusórias de si mesmo que concedem a ele +18 na Defesa. Cada vez que um ataque contra Astos erra, uma das imagens desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2. Além disso, toda vez que uma cópia é destruída, emite um clarão e a criatura que destruiu a cópia fica ofuscada por uma rodada.

For 0, Des 0, Con 1, Int 7, Sab 3, Car 2

Perícias Conhecimento +16, Diplomacia +12, Enganação +11, Intimidação +11, Misticismo +16, Nobreza +16.
Equipamento *Brincos da sagacidade*, essência de mana x5, traje da corte aprimorado, varinha arcana. **Tesouro** Dobro.

GORZUM, LÍDER DOS GNOLLS ESCRAVISTAS — ND 7

Este gnoll é o líder de uma pequena alcateia que atacou uma rica carruagem certa vez... Sem saber que dentro dela estava Astos Tivanor. Incapaz de resistir ao poder do mago, Gorzum teve sua mente dominada. Hoje, mesmo sem magia, serve a Astos fielmente. Sob a liderança astuta do mago, Gorzum aprendeu a atacar apenas presas mais fracas que ele mesmo, o que tornou suas investidas muito mais proveitosas...

Forte, com olhos vermelhos e usando um colar feito de dedos e orelhas de antigas vítimas, Gorzum é um gnoll extremamente assustador — e sem um pingo de piedade no coração.

Humanoide (gnoll) Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +11, faro
Defesa 32, **Fort** +20, **Ref** +14, **Von** +7
Pontos de Vida 280
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas machadinhas +24 (2d6+9, x3) e mordida +24 (1d6+7).
À distância Machadinha +24 (2d6+9, x3).
Machadadas Frenéticas Uma vez por turno, quando faz a ação agredir com suas machadinhas, Gorzum pode fazer um ataque à distância com uma de suas machadinhas.
Marca da Presa (Movimento) Gorzum analisa um inimigo em alcance longo, recebendo +1d8 nas rolagens de dano e +2 na margem de ameaça contra essa criatura até o fim da cena. Ele só pode ter uma presa marcada desta forma por vez.
Mestre em Arremesso Gorzum pode sacar armas de arremesso como uma ação livre e não sofre a penalidade padrão de –5 em testes de ataque a distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo.

For 4, Des 2, Con 4, Int –1, Sab 2, Car –1

Perícias Furtividade +8, Intimidação +6, Sobrevivência +11.
Equipamento Couro batido, machadinha x8. **Tesouro** Nenhum.

ZANIR, APRENDIZ DE ASTOS — ND 7

Um jovem feiticeiro qareen, Zanir estava viajando pelo Reinado quando passou perto de uma mansão da família Tivanor, e pediu hospedagem durante a noite. Sentindo o potencial mágico do visitante, Astos jantou com ele. Passaram a noite conversando. Durante a conversa, Astos seduziu Zanir com promessas de poder, magia — ou até mesmo com pura retórica. O fato é que, de manhã, Zanir ergueu-se da mesa apenas para se ajoelhar perante Astos, seu novo mestre. Este fato ocorreu há alguns anos. Desde então, o qareen tem servido como aprendiz, conselheiro e guarda-costas de Astos.

Zanir ainda é jovem, com pele negra, cabelos escuros esvoaçantes e olhar confiante. Ao contrário de seu mestre, é mais extrovertido e demonstra grande autoconfiança. Veste-se com um misto de roupas nobres de Ahlen e tecidos leves do Deserto da Perdição.

Humanoide (qareen) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +9
Defesa 28, **Fort** +9, **Ref** +14, **Von** +18, imunidade a condição enfeitiçado, redução de ácido 10
Pontos de Vida 170
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 60
Austeridade da Terra (Reação, 2 PM) Desde que começou a usar os poderes de sua linhagem, Zanir aprendeu muitos truques úteis, tais como enrijecer seu mana para transformar sua pele momentaneamente em pedra. Quando sofre dano, Zanir reduz esse dano à metade.
Derreter Corações Zanir aprendeu algumas manipulações mentais com seu mestre Tivanor e sabe influenciar as pessoas utilizando de sua lábia e sua mágica. Qualquer efeito que melhore a atitude de uma criatura em relação a Zanir muda essa atitude em um passo adicional. Se o alvo já estiver prestativo, ele fica desprevenido.
Magias Zanir lança magias como um feiticeiro de 7º nível (CD 26, magias de ácido* custam –1 PM, já contabilizado).
- *Enfeitiçar (Padrão, 6 PM)* Todos os humanoides em alcance curto a escolha de Zanir ficam prestativos em relação a ele até o fim da cena (Vontade evita). Alvos hostis ou envolvidos em combate recebem +5 nesse teste.
- *Flecha Ácida* (Padrão, 8 PM)* Zamir causa 7d6+12 pontos de dano de ácido em um alvo em alcance médio, que fica coberto por muco corrosivo por duas rodadas, sofrendo 5d6 pontos de dano de ácido no início de seus turnos. Se o alvo estiver usando armadura ou escudo, o item é corroído, o que reduz seu bônus na Defesa em 2 (Reflexos reduz o dano à metade e evita o muco corrosivo e o dano aos itens). Se lançada contra um objeto livre (que não esteja em posse de uma criatura) a magia causa dano dobrado e ignora a RD do objeto.
- *Névoa* (Padrão, 7 PM)* Zanir cria uma nuvem de areia de 6m de raio em um espaço em alcance curto. Criaturas que comecem seus turnos dentro da nuvem sofrem 4d4 pontos de dano de ácido. Além disso, ela obscurece toda a visão, concedendo camuflagem a Zanir e seus aliados. Um vento forte dispersa a nuvem em 4 rodadas e um vendaval a dispersa em 1 rodada.

For –1, Des 2, Con 3, Int 3, Sab 0, Car 6

Perícias Diplomacia +15, Enganação +15, Intimidação +13, Misticismo +10, Nobreza +10.
Equipamento Essência de mana x3, *manto do fascínio*. **Tesouro** Nenhum.

CAPANGAS

GUARDA-COSTAS — ND 2

Astos Tivanor também possui alguns guarda-costas humanos. Estes guarda-costas têm as mesmas estatísticas dos guardas da mansão (veja "Família Zinfraud", página 108).

GNOLL ESCRAVISTA ND 2

Use a ficha de Gnoll Filibusteiro, do *Tormenta20*, Capítulo 7: Ameaças.

ORC CARCEREIRO ND 2

Use a ficha de Orc Chefe, do *Tormenta20*, Capítulo 7: Ameaças.

BASE DE OPERAÇÕES

A família Tivanor possui algumas casas e lojas em Gorsengred, mas sua base é uma torre localizada a quatro horas de cavalgada ao sul da cidade. Construída no topo de um rochedo, às margens do Rio Yrlanyadish, a torre é um bloco de pedra escura com 20 metros de altura e quatro andares, onde Astos tem sua residência e escritório. A torre é escura e fria, com decoração lúgubre, composta por quadros empoeirados e suportes com armas enferrujadas. No subterrâneo, há uma masmorra escavada no rochedo, com dezenas de escravos e orcs carcereiros.

Veja o mapa da Torre Tivanor na página 118.

ATIVIDADES

O principal negócio da família Tivanor é a escravidão. Astos usa seus gnolls para capturar camponeses em aldeias de Tollon e Tyrondir. As vítimas são levadas para a base da família, onde são maltratadas pelos carcereiros orcs até se tornarem submissas. Então, são vendidas em leilões secretos para minotauros de Tapista ou mesmo algumas famílias de Ahlen. Os poucos camponeses que resistem aos orcs são dominados mentalmente por Astos. Se você é capturado pela família Tivanor, de uma forma ou outra, será propriedade deles.

FAVORES

Em troca da ajuda do grupo, Astos oferece seu poder mágico, na forma de um amuleto encantado. O amuleto permite lançar a magia *Marca da Obediência* (CD Car) sem pagar seu custo em PM. O amuleto é ideal para lidar com capangas das outras famílias, tirando-os do caminho para que o grupo possa se preocupar apenas com os líderes. O item está atrelado a Astos Tivanor, e perde seus poderes caso o arcanista morra, e este também é imune aos efeitos do amuleto.

OUTROS NPCS & CRIATURAS

BANDO DE PIRATAS DE GORSENGRED ND 5

A "mão de obra" da família Zinfraud, usada para todo tipo de serviço sujo. Use esta ficha para os inimigos da Cena 4.

Humanoide (humano, bando) Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +1
Defesa 16, **Fort** +7, **Ref** +13, **Von** +2
Pontos de Vida 175
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra +19 (2d6+20, 18).
À Distância Pistola +19 (4d6+10, 18/x3).
Ataque em Bando Se um ataque do bando exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ele causa o dobro de dano. Se um ataque do bando errar o alvo, ele ainda assim causa metade do dano.
Forma Coletiva O bando é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, mas sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um personagem com o poder Trespassar que acerte o bando pode usá-lo para fazer um ataque adicional contra ela (mas só uma vez por turno).

For 2, Des 1, Con 2, Int 0, Sab –1, Car –1

Perícias Acrobacia +7.
Equipamento Cimitarra, couro batido, pistola, munição x10. (1d6 de cada item). **Tesouro** Nenhum.

ELTRAS

Um rapaz alto e magricelo, com grandes olhos castanhos ligeiros e espertos, Eltras é o criado de Tellios. Contratado pelo doutor para ajudá-lo nos afazeres do dia a dia, como comprar comida e lavar roupas. Malandro, e acostumado à rotina de Gorsengred, Eltras acaba fazendo mais do que isso — protege o doutor de enrascadas nas quais ele se meteria por ser bondoso e ingênuo.

Eltras conta como um parceiro ajudante veterano que fornece +2 em Furtividade, Investigação e Reflexos. Por estar ocupado auxiliando dos bastidores, Eltras só pode servir como parceiro na parte 2 da aventura, e apenas caso os personagens peçam sua ajuda.

Quarto Andar
terceiro andar
laboratório
Terceiro Andar
quarto andar
segundo andar
sala de estudo
banheiro
closet
quarto
Segundo Andar
terceiro andar
primeiro andar
escritório
quarto
closet
banheiro
Primeiro Andar
segundo andar
banheiro
masmorra
dormitórios
cozinha
sala de entrada
Masmorra
primeiro andar
alojamentos
celas

GOLEM DE BRONZE ND 9

Golens são criaturas artificiais, estátuas animadas por magia. O golem de bronze é essencialmente uma versão mais fraca e barata do golem de ferro, mas ainda assim é um autômato poderoso. É o guardião perfeito: silencioso, leal e completamente implacável.

Construto Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +9, visão no Escuro
Defesa 34, **Fort** +21, **Ref** +10, **Von** +15, redução de dano 10
Pontos de Vida 350
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +27 (2d10+23).
Imunidade a Magia O golem de bronze é imune a magias, com as seguintes exceções. Magias de eletricidade deixam o golem de ferro lento por 1d6 rodadas. Magias de fogo removem a condição lento e curam metade do dano que causariam.
Soar os Sinos (Padrão) O golem de bronze pode bater em seu peito e emitir um som alto e retumbante. Todas as criaturas a até 9m sofrem 6d6+20 pontos de dano de impacto e ficam surdas por 1d4 rodadas e atordoadas por uma rodada (Fortitude CD 28 reduz o dano a metade e evita as condições). Criaturas atordoadas por essa habilidade não sofrem essa condição por esta habilidade novamente até o fim da cena. *Recarga (movimento)*.

For 10, Des 0, Con 8, Int –, Sab 1, Car –5

Tesouro Nenhum.

SARGENTO HORGLOF ND 5

Um militar de Ahlen, Horglof entende como as coisas funcionam no reino. Em vez de se preocupar em manter o povo seguro, usa sua posição no exército para lucrar, achacando plebeus, confiscando mercadorias, fazendo vista grossa para contrabando em troca de uma "gorjeta"...

Horglof é grande e gordo, com rosto redondo, poucos fios de cabelo e pele sebosa. Sua barriga mal cabe em sua armadura.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +5
Defesa 24, Fort +16, **Ref** +7, **Von** +10
Pontos de vida 190
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a corpo Espada longa x2 +17 (1d8+17, 19).
Valentão O sargento Horglof recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

For 2, Des –1, Con 3, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Enganação +3, Intimidação +6, Investigação +4.
Equipamento Couraça, escudo pesado, espada longa. **Tesouro** Nenhum.

SOLDADO DE AHLEN ND 2

Soldados profissionais do exército de Ahlen. Têm treinamento e equipamento militar, mas são corruptos e covardes.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +53, **Percepção** +1
Defesa 18, **Fort** +11, **Ref** +7, **Von** +3
Pontos de vida 20
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a corpo Alabarda +14 (1d10+12, x3).
A Distância Besta Leve +12 (1d8+15, 19).
Disparo Preciso O soldado de Ahlen pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade padrão de –5 no teste de ataque.

For 1, Des 2, Con 1, Int 0, Sab 0, Car –1

Equipamento Alabarda, besta leve, cota de malha, virotes x10. **Tesouro** Nenhum.

AVENTURA SEIS

EXPEDIÇÃO DE DARVOS

Darvos é um homem rico. Entretanto, sua fortuna custou caro: por sua ambição, Iryna, sua filha, foi amaldiçoada. Agora, Darvos precisa levá-la a Galrasia, o único lugar de Arton onde a maldição pode ser desfeita. Mas, além de lagartos-terror, esta expedição enfrentará outro perigo: a própria Iryna, que talvez não queira ser curada...

A *expedição de Darvos* é uma aventura para personagens do 11º ao 13º nível. É uma "aventura" no sentido clássico da palavra: envolve uma viagem a uma região longínqua, exótica e deslumbrante; muito combate, e uma donzela em apuros. Há um pouco de terror devido à maldição de Iryna, mas no geral é uma história de exploração e ação.

RESUMO DA AVENTURA

A expedição de Darvos é dividida em duas partes. Começa com os personagens sendo contratados por Darvos Ullott, o proprietário de uma mina em Villent, no reino de Deheon. O ricaço precisa que os aventureiros escoltem ele e Iryna, sua filha, até Galrasia. Darvos diz que Iryna está doente, e sua única chance de cura está na ilha. O que Darvos *não* diz é que a "doença" de sua filha é na verdade uma maldição de Tenebra!

A Parte 1 envolve a viagem dos personagens a Galrasia. Durante a viagem, percebem que marujos começam a sumir. A responsável por isso é Iryna — que, sob a cobertura da noite, alimenta-se do sangue dos marujos e atira seus corpos ao mar. A Parte 1 termina quando os heróis chegam à ilha e são atacados por Iryna. Enlouquecida pela maldição, a garota não quer ser curada. Está disposta a matar... para continuar morta.

Na Parte 2 os personagens exploram Galrasia em busca da cura. Após diversos problemas envolvendo animais e habitantes nativos da ilha, os aventureiros enfim encontram a cura. Então podem aplicá-la, salvando a jovem — provavelmente na última hora.

O Segredo da Mina de Mitral

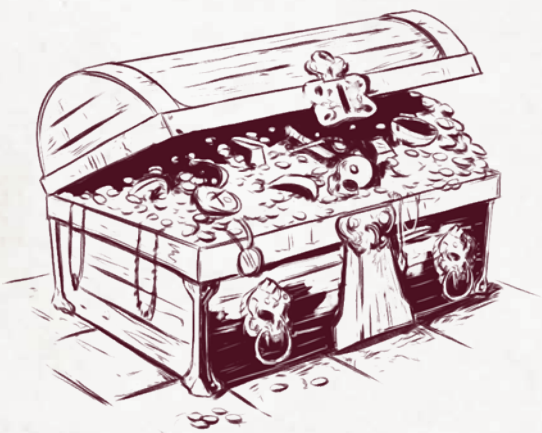
A mina que Darvos Ullott encontrou foi construída por anões devotos de Tenebra, exilados de Doherimm por praticar rituais proibidos. Vagando pelo subterrâneo, eles encontraram um veio de mitral. Os anões usaram o mitral para forjar armas e atacar uma guarnição de Doherimm, por vingança. Eles massacraram a guarnição, mas um dos guardas conseguiu escapar e alertar o exército do reino. A vasta inferioridade numérica condenou os seguidores da Deusa das Trevas.

Antes de atacar a guarnição, entretanto, os anões de Tenebra haviam consagrado a mina a sua divindade. Qualquer um que entrasse lá seria punido, amaldiçoado. Sem opção, os anões de Doherimm selaram os túneis que levavam à mina. Eles apenas não sabiam que havia uma passagem para a superfície... E que, duzentos anos depois, um humano iria encontrá-la.

A história da mina de mitral serve apenas de pano de fundo. Entretanto, nada impede que você use-a em uma aventura de sua própria autoria.

INTRODUÇÃO

Proprietário de uma mina, Darvos Ullott tem tudo que o dinheiro pode comprar. Mas nem sempre foi assim. Por anos, ele foi um mercador humilde, batalhando sem sucesso para dar uma vida digna a sua família. O fato de viver em Villent, uma das cidades mais ricas do Reinado, repleta de mansões e palacetes, tornava sua pobreza ainda mais sofrida.



Darvos tinha uma esposa, Anna, e uma filha, Iryna. Quando uma doença levou Anna, Darvos desesperou-se. Se tivesse dinheiro para contratar um clérigo, sua esposa estaria viva! Determinado a impedir que o mesmo acontecesse com Iryna, Darvos pegou sua carroça e partiu em viagem pelos ermos, em busca de algo que pudesse mudar seu destino.

Sua busca foi recompensada... De certa forma.

Em um bosque de Deheon, Darvos encontrou a entrada de uma caverna. Quando se aproximou, um vento gélido soprou das profundezas. O mercador tremeu da cabeça aos pés, e começou a recuar... Mas então lembrou-se de sua família. E, com a coragem trazida pela obsessão, avançou.

O que Darvos encontrou nas profundezas deixou-o boquiaberto. Uma mina feita por anões — o tamanho e a qualidade das ferramentas eram inconfundíveis. Abandonada. E o mais impressionante: o minério extraído de lá não era ferro, ou mesmo ouro, mas sim um metal prateado, brilhante e leve. Mitral.

Darvos caiu de joelhos e chorou. Estava rico.

Nos meses que se seguiram, Darvos criou um pequeno império. No começo, manteve sua descoberta em segredo, ele mesmo extraindo o minério e vendendo-o em feiras de Villent, Valkaria e outras cidades. Com o tempo, acumulou Tibares suficientes para contratar ajudantes e guardas. Enfim, tinha a riqueza com a qual sempre sonhara. Tudo estava indo bem. Até que, certa manhã, Iryna acordou doente.

Sem perder tempo, o mercador contratou um clérigo para curá-la, apenas para ouvir do homem santo que sua filha não estava doente, mas sim amaldiçoada; não estava morrendo, mas sim transformando-se em um monstro morto-vivo. E o pior: a maldição era fruto dos deuses. Nenhum mortal poderia desfazê-la.

Darvos não sabia, mas, ao entrar na mina, fora punido. Por sua ganância, perderia aquilo que mais prezava: sua filha. Mais uma vez desesperado, o mercador contratou sábios, magos, adivinhos. Enfim, teve um pingo de esperança. Ouviu que havia, em Arton, um lugar de pura vida. Um lugar onde qualquer doença podia ser curada. Onde a morte podia ser vencida.

Galrasia.

Infelizmente, Galrasia é uma ilha distante da civilização. Para chegar lá, Darvos precisaria passar por uma longa e perigosa jornada. E, para isso, precisaria de um grupo de heróis.

PARTE 1: PARA GALRASIA!

Em que os personagens embarcam para Galrasia, levando uma carga bastante preciosa — e perigosa.

CENA 1

PARA VILLENT

Vocês estão tomando o café da manhã em uma taverna, após sua última aventura, quando são abordados por um hynne de cabelos encaracolados, vestindo um fraque adornado com joias. "Senhores, permitam que me apresente. Sou Gully, mordomo de Mestre Darvos Ullott, ilustre mercador da cidade de Villent, no reino de Deheon. Meu amo precisa de serviços que os senhores podem prover. E ele está disposto a pagar generosamente".

Gully não pode fornecer mais detalhes, pois Darvos quer fazer sua proposta pessoalmente. Entretanto, oferece-se para teletransportar os personagens até a mansão de seu amo — possui treinamento de mago, para melhor servir. Caso os personagens não aceitem a proposta, o hynne poderá teletransportá-los de volta, de modo que os aventureiros não têm nada a perder.

Se os heróis não se interessarem, Gully saca uma moeda e atira-a para um deles. Ela reluz prateada, sem nenhum desgaste. Um personagem anão ou treinado em Conhecimento ou em um Ofício adequado, como armeiro ou artesanato, percebe que moeda é feita de mitral. Gully diz: "Meu amo não acredita em ouro e outros metais inferiores. Tenho certeza que vocês não querem desperdiçar sua oferta". Qualquer uso de perícia ou magia revela que o hynne está mesmo falando a verdade, e não há qualquer malícia ou má intenção na proposta.

Caso os personagens continuem recusando, bem, a aventura tomará outro rumo. Você pode seguir com uma história de sua própria autoria ou apenas conduzir o jogo ao redor das ações espontâneas dos jogadores. Contudo, a maior parte dos grupos aceitará uma proposta tão generosa quanto esta. Continue com a instantânea jornada até a mansão de Darvos.

O hynne gesticula e pronuncia palavras mágicas. Um anel de luz surge no chão ao redor de vocês, emitindo um zunido baixo. Subitamente, o mundo pisca, e vocês se veem em um salão amplo, iluminado por gemas mágicas. No centro, sobre um pedestal, uma armadura completa... Feita de mitral! Reluzente, ela prende a atenção de vocês.

Vocês são retirados do transe pela voz polida de Gully. "Sejam bem-vindos à casa de Darvos. Ele irá recebê-los à noite, na ceia. Vocês podem descansar até lá, ou passear pela cidade".

Se os personagens ficarem na casa, serão conduzidos por criados a quartos amplos e confortáveis, que oferecem uma condição de descanso luxuosa. Se saírem, perceberão que não estão mais na cidade onde estavam, mas em Villent, no reino de Deheon! Villent é uma metrópole rica, repleta de mansões e palacetes. Há grandes lojas, onde os personagens podem comprar qualquer item comum — e até mesmo alguns itens mágicos menores, como poções e pergaminhos.

Se, enquanto estiverem andando pela cidade, quiserem perguntar sobre seu empregador misterioso, devem rolar testes de Diplomacia ou Investigação para descobrir quais informações da tabela abaixo obtêm. As informações são cumulativas, então se conseguir um resultado mais alto, também adquirem as informações com dificuldade menor.

No fim da tarde, os personagens devem voltar à mansão.

TABELA 6-1: INVESTIGANDO DARVOS

RESULTADO	INFORMAÇÃO
15	Darvos é um homem rico. Um dos mais ricos de Villent. E isso não é pouca coisa!
17	A fortuna de Darvos vem de sua mina de mitral.
20	Darvos mudou-se para Villent há seis meses. A mansão onde ele mora foi comprada de outro ricaço.
25	Darvos possui uma filha, uma jovem de beleza ímpar. Há semanas ela não é vista fora da mansão.
30	Na verdade, Darvos não é novo em Villent. Ele sempre morou aqui, mas antes era um mercador humilde. Há um ano, saiu da cidade. Há seis meses, voltou como um homem rico. Como antes era anônimo, quase ninguém se lembrou dele.

Cena 2

Reunião com Darvos

Perto do anoitecer, vocês voltam à casa de Darvos. São levados por criados até salas de banho, onde são limpos. Então, a uma sala de jantar com uma mesa comprida, com vinte lugares. Só um deles está ocupado — a cabeceira, onde senta-se um homem de meia idade, com cabelos e barba castanhos e olhar sério.

O homem olha para vocês e fala, com voz grave:

"Sejam bem-vindos. Meu nome é Darvos Ullott. Como somos pessoas ocupadas, irei direto ao assunto. Amanhã partirei com minha filha em uma expedição marítima rumo à ilha de Galrasia. Para essa viagem, preciso de uma escolta! E, pelo que escutei de seus feitos, vocês são os candidatos ideais. Se aceitarem me acompanhar, pagarei dois mil Tibares de ouro para seu grupo. Além disso, qualquer tesouro que encontrarem na expedição será de vocês. Alguma pergunta?"

A seguir estão algumas perguntas que os personagens podem fazer, seguidas pelas respostas de Darvos.

• Qual o objetivo da expedição?

(Darvos suspira e olha para o chão.) Minha filha, Iryna, está doente. Os melhores curandeiros do Reinado, do Império de Tauron e até mesmo de Salistick não puderam ajudá-la. Entretanto, em Galrasia há uma substância que pode curá-la. Por isso preciso ir até a ilha.

• Por que simplesmente não se teletransportar para a ilha?

Magias de teletransporte são poderosas, mas têm limitações. Apenas conjuradores muito experientes conseguiriam fazer uma viagem tão longa, e Gully ainda tem muito a aprender.

• Não é arriscado levar sua filha na expedição?

Sim. Mas a doença está em estado avançado, e temo que Iryna não tenha muito tempo. É melhor que ela esteja conosco para receber o remédio assim que ele for encontrado.

• Fale mais sobre a doença de sua filha.

Não sou um curandeiro. Tudo que posso dizer é que a moléstia dela está drenando sua força vital. A cada dia, ela está mais fraca... Em breve, não conseguirá mais resistir. (Darvos funga para segurar uma lágrima.)

Darvos não está sendo completamente honesto — ele sabe que Iryna na verdade está amaldiçoada. Um personagem que peça especificamente pode fazer um teste de Intuição (CD 20), se passar, nota que Darvos está escondendo algo.

• De onde vem sua fortuna?

Isso não importa. Mas, se querem mesmo saber, sou um mercador, e também proprietário de uma mina. Tenho dinheiro para pagar o que prometi.

• Se você é tão rico assim, que tal aumentar nosso pagamento?

Levem-nos até Galrasia e de volta até aqui em segurança e conversaremos sobre um aumento.

Se os personagens pressionarem demais, um deles pode fazer um teste de Diplomacia oposto à Darvos (Vontade +23). Se o aventureiro vencer, Darvos aumenta a proposta para T$ 7.500 por herói.

• E quanto àquela armadura no salão...?

Um símbolo do que conquistei com meu trabalho.

Se um personagem argumentar que a armadura pode fazer diferença na expedição, Darvos concorda em emprestá-la. É uma armadura completa delicada polida de mitral.

Após a reunião, o jantar começa.

Darvos faz um sinal com os dedos e, de um corredor de serviço, quatro criados surgem trazendo pratos de comida em bandejas de prata. Darvos diz: "Comam. Vão precisar de bastante energia para os próximos dias".

Quando os criados saem, outra pessoa chega. É uma moça jovem e delicada, com pele alva, grandes olhos azuis e cabelos negros que fluem lisos pelas costas e sobre os ombros. Ela usa um vestido branco e simples. Aproxima-se da mesa em silêncio e olhando para o chão.

Quando a vê, Darvos mostra surpresa. "Iryna, você deveria estar em seu quarto!" A moça responde em um sussurro. "Quis jantar com você, pai" Darvos sentencia: "Sente-se então. Essas pessoas irão nos acompanhar na viagem. Aventureiros, esta é Iryna, minha filha".

Iryna sorri para vocês, mas fica um pouco corada. Então, baixa o rosto e fica olhando para seu prato.

Durante o jantar, Darvos conversa um pouco sobre amenidades ("A corte de Deheon requisitou que eu armasse sua guarda de elite. Ainda estou pensando na proposta"). Iryna come em silêncio. Filha de um mercador humilde que subitamente enriqueceu, não está acostumada a morar em uma mansão e a ter criados, por isso é bastante tímida. Entretanto, se um personagem puxar conversa, ela pode se enturmar. Iryna é bastante bonita, e pode até mesmo "trocar olhares" com algum personagem.

Personagens treinados em Nobreza podem fazer um teste contra CD 15. Se passarem, notam que Darvos e Iryna não se portam como nobres à mesa: não são afetados, comem comida comum e tratam os personagens como iguais. Isto é apenas mais uma pista de que a fortuna de Darvos é recente.

Quando a janta acaba, os criados retornam para conduzir os personagens a seus quartos.

CENA 3

ATAQUE NA VÉSPERA

Após o jantar, vocês são levados até os quartos. As camas são muito confortáveis, com travesseiros de penas de ganso, e vocês dormem um sono profundo. Até que...

Peça aos jogadores testes de Percepção (CD 10), com penalidade de –10 por estarem dormindo. Aqueles que passarem, ou os que não precisam dormir, como golens e osteons, sentem o calor e escutam um som crepitante. Aventureiros adormecidos podem ser acordados, mas só agem na rodada seguinte. Todos acordam na terceira rodada, devido ao calor. Abrindo a porta de seus quartos, veem que o corredor está em chamas! A onda de calor faz seus corpos arderem... E está cada vez pior!

Os heróis precisam escapar dos corredores conforme o perigo complexo abaixo.

CORREDORES EM CHAMAS ND 11

Cercados por um incêndio terrível, todos devem percorrer os corredores flamejantes.

OBJETIVO Correr pelo caminho em chamas até o salão principal.

EFEITO Cada personagem tem cinco rodadas para atravessar os corredores cobertos por fogo. No início de cada rodada, cada personagem sofre 1d6 pontos de dano de fogo pelas chamas. Esse dano aumenta em +1d6 a cada rodada subsequente até um máximo de 5d6. Ao final da quinta rodada, o desempenho de cada personagem é definido pelo número de sucessos acumulados nas ações correr ou carregar outro. Um personagem com dois sucessos ou menor é atingido por um desabamento e sofre 16d6 pontos de dano de impacto e fica soterrado. Um personagem com três ou quatro sucessos é atingido pelo desabamento e sofre 8d6 pontos de dano de impacto, mas não é soterrado e consegue escapar. Com cinco sucessos, o personagem escapa do desabamento.

Personagens soterrados ficam imóveis e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto no início de cada um de seus turnos, além do dano contínuo de fogo (5d6). Soltar-se (ou soltar um aliado soterrado) exige um teste de Força (CD 25). Vários personagens podem prestar ajuda nesse teste.

CORRER (ATLETISMO CD 26) O personagem avança em direção a saída dos corredores. Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como dois sucessos. Este teste recebe os mesmos modificadores da ação corrida (veja em *Tormenta20*, Capítulo 2: Perícias & Poderes).

CARREGAR OUTRO (ATLETISMO CD 30) Um personagem carrega um aliado próximo (com no máximo um sucesso de diferença). Isso funciona como a ação correr, acima, mas com CD maior. Se passar, o personagem acumula um sucesso para si e para o aliado.

PROCURAR CAMINHO (PERCEPÇÃO CD 20) Ao analisar o caminho, você busca uma rota de fuga. Se passar, todos recebem um bônus de +5 (não cumulativo) em todos os testes para correr e carregar outro realizados durante o perigo.

Se os Personagens Descobrirem Demais

É possível, pesquisando na cidade ou conversando com Darvos, que os personagens descubram que há algo de estranho na fortuna do homem, ou que ele sabe mais sobre a doença de sua filha do que disse.

Se os personagens pressionarem Darvos, ele admite ter encontrado a mina de mitral em um golpe de sorte, e que toda a sua fortuna vem de lá. Também admite que a "doença" de Iryna é na verdade uma maldição, causada porque ele entrou na mina. Entretanto, Darvos não diz que Iryna está se transformando num monstro morto-vivo. Ele teme que os personagens resolvam matar a garota caso descubram a verdade.

Darvos não fala nada disso na presença de Iryna; se os personagens pressionarem-no durante o jantar, ele pede para que ela se retire. Apenas quando estiver sozinho com os aventureiros o mercador pode falar.

Saindo do corredor, os personagens chegam a um salão.

Vocês escapam do corredor em chamas e chegam a um dos salões da mansão. No centro, veem a fonte do incêndio: uma criatura humanoide, com quase três metros de altura, completamente feita de chamas. Ela está avançando em direção a outro corredor, disparando labaredas a cada passo.

Do corredor para o qual a criatura está se dirigindo surge Darvos, de pijamas. Ele grita: "Socorro! O monstro quer matar minha filha!" O grito de Darvos faz a criatura voltar-se para vocês...

CRIATURA. Luminescente (página 147).

O luminescente é um servo do Deus-Sol, e veio até a mansão para destruir Iryna, que considera uma cria de Tenebra. Ele luta até ser destruído.

O salão é amplo, e não está completamente tomado pelas chamas (ao contrário dos corredores, que eram estreitos). Entretanto, está muito quente e enfumaçado. No início de cada rodada, cada personagem sofre 1d6 pontos de dano de fogo pelo calor e deve fazer

um teste de Fortitude (CD 10 +1 por teste anterior), devido à fumaça. Um personagem que falhe no teste de resistência perde a rodada tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação e, se falhar em dois testes seguidos, perde 1d6 pontos de vida.

Quando destruírem o luminescente, o fogo subitamente se apaga. Darvos e Iryna agradecem. Se for questionado, Darvos diz não ter ideia de por que sua casa foi atacada.

O propósito desta cena, além de esquentar um pouco a aventura (com o perdão do trocadilho), é gerar mais empatia por Iryna. Quanto mais os personagens se importarem com ela, mais interessantes serão as próximas cenas.

Cena 4

Embarcando

Após o ataque do monstro de fogo, os criados começam a arrumar a casa. Logo amanhece, e Gully chega à mansão. Darvos pergunta: "Prontos para viajar?"

Gully passou a noite em Malpetrim, onde arranjou um barco para a expedição de Darvos (por isso não estava presente durante o ataque do elemental). Agora, voltou para Villent para levar seu amo, Iryna e os personagens até o navio.

Mais uma vez, o hynne gesticula, pronuncia palavras mágicas e faz o mundo piscar. Desta vez, vocês surgem num porto movimentado, com várias docas com veleiros e galeões. Atrás, uma cidade pequena, mas bastante movimentada. É uma manhã de sol forte e céu azul, e vocês estão em Malpetrim, a Cidade dos Heróis.

Gully aponta para um barco espremido entre um trirreme do Império de Tauron e um galeão do Reinado. "Aquele é o Filha do Oceano. Sua capitã é Joldan, uma boa maruja, pelo que escutei no porto. Ele está pronto para partir". Darvos olha para o hynne. "Obrigado, Gully. Cuide das coisas enquanto eu estiver fora". Gully faz uma mesura e, em um clarão de luz, desaparece.

Os personagens podem embarcar com Darvos ou aproveitar para fazer compras de última hora — a tripulação ainda está fazendo as preparações finais. Cedo ou tarde, os aventureiros devem ir para o navio.

Vocês sobem a rampa que leva para o Filha do Oceano — um veleiro de tamanho médio, com três mastros. No convés, mais de vinte marujos correm entre os cordames, obedecendo aos berros de um grande minotauro de pelo cinzento.

No timão, uma mulher alta e magra, com cabelos verdes esvoaçantes, observa tudo com satisfação no rosto. Quando os vê, salta para sua direção. "Sejam bem-vindos ao Filha do Oceano! Sou a Capitã Joldan. E vocês?"

Os personagens podem se apresentar para a capitã. Mas em breve são interrompidos; avance para a Cena 5.

Cena 5

Viagem a Galrasia

A voz de trovão do imediato retumba pelo convés: "Tudo pronto, capitã!" Em resposta, a Capitã Joldan dá a ordem: "Levantar âncora!" O porto de Malpetrim começa a se afastar, e logo vocês estão em alto mar.

No começo, os marujos correm de um lado para o outro, ajustando os cordames e as velas, mas logo a rota é estabelecida e tudo se acalma. À frente, apenas a imensidão azul do céu e do mar...

A viagem a Galrasia leva dez dias. Os eventos de cada dia são descritos a seguir. Veja a caixa de texto "Diário de Bordo", na página 129, para um resumo da viagem. Além de envolver-se nos eventos, os personagens podem explorar o navio e conversar com a tripulação.

O Navio e Sua Tripulação

A seguir está a descrição do *Filha do Oceano* e dos marujos que trabalham nele. Para as fichas dos NPCs, consulte o fim da aventura.

Filha do Oceano

O navio da Capitã Joldan é um veleiro de tamanho médio, com 18m de comprimento e 6m de largura. Possui três mastros, dois conveses (o superior, a céu aberto, e o inferior, no porão) e tombadilho (a construção no fundo do navio).

Dentro do tombadilho há dois quartos, um para o capitão e um para o imediato. Nesta viagem, o quarto do imediato será usado por Iryna. No convés inferior, há redes para os marujos dormirem. Darvos, os aventureiros e Ortius, o imediato, também ocuparão redes durante a viagem. O resto do espaço é preenchido por baús com os pertences de cada tripulante e barris com água, grãos e outros mantimentos.

Na proa (a frente do navio) há uma balista, a única arma do *Filha do Oceano*.

Balista

Essencialmente uma besta gigante fixada ao convés, a balista é capaz de disparar projéteis do tamanho de lanças. Uma balista ocupa um quadrado de 1,5m de lado.

Uma balista é uma arma marcial de ataque à distância, e atacar com ela segue as regras normais para

ataques à distância. Recarregar a balista exige três ações completas, que podem ser executadas simultaneamente por até três pessoas. Assim, com uma equipe de três pessoas a balista pode ser disparada uma vez a cada duas rodadas (uma para disparar, outra para recarregar).

Arma Marcial de Ataque à Distância • Dano 6d8 • Crítico 19 • Alcance Médio • Tipo Perfuração

Capitã Joldan

"O som das ondas é a música da liberdade!"

A capitã do *Filha do Oceano*, Joldan é uma mulher na faixa dos 30 anos. É alta, magra e atlética, com cabelos verdes esvoaçantes, olhos também verdes e um sorriso largo. Veste-se com roupas leves e soltas — uma calça curta e uma camisa aberta —, e anda de pés descalços.

Órfã, sua lembrança mais antiga é a de perambular por um porto qualquer até ser capturada por piratas para servir de grumete. Mais tarde, tornou-se ela mesma uma pirata. Quando juntou dinheiro suficiente, comprou seu próprio navio e largou a pirataria. Joldan adora o mar, e prefere explorá-lo a lutar e roubar.

Joldan é uma sereia — por isso seu cabelo esquisito, e seu gosto pelos domínios do Oceano. Gosta de viagens, e pode conversar com os aventureiros sobre os lugares que eles visitaram. Ela conhece bem o Mar Negro, e já fez algumas viagens até Galrasia, embora nunca tenha descido para a ilha.

Primeiro Imediato Ortius

"Para seu posto, marujo!"

Emburrado e ríspido, o primeiro imediato do *Filha do Oceano* é o oposto de seu capitão. Também pudera: Ortius é um minotauro, ex-centurião do Império de Tauron, condenado por um crime de corrupção que não cometeu. O governador a quem ele servia estava desviando impostos — mas, quando foi descoberto, colocou a culpa em Ortius.

Antes de ser preso, o minotauro conseguiu fugir até um porto, onde o *Filha do Oceano* estava ancorado. Sem alternativa, alistou-se como marujo. Em pouco tempo, suas habilidades de liderança se mostraram, e ele foi promovido a seu cargo atual.

Ortius é um militar até os ossos. Pode se dar bem com guerreiros, paladinos e clérigos de alguns deuses. Tem sutil desprezo por magos e feiticeiros, e odeia ladinos. Já teve problemas com alguns marujos ex-piratas, mas no geral é respeitado pela tripulação — embora ninguém goste de sua companhia, todos gostam da segurança de tê-lo por perto quando um navio pirata ou um monstro marinho surge no horizonte...

Outros Marujos

Além do capitão e do primeiro imediato, o *Filha do Oceano* tem uma tripulação de 27 marujos. Em sua maior parte, são homens experientes, acostumados a uma vida no mar — mas não a serem devorados um a um por uma menina vampira!

A seguir estão alguns marujos com os quais os personagens podem interagir. Todos usam a mesma ficha (veja no fim da aventura). Preste atenção a suas personalidades e use-as nas interações com os aventureiros. Isso tornará tudo mais interessante quando eles começarem a desaparecer durante a viagem...

Aldrin. Um jovem meio-elfo, de cabelos longos e bem cuidados. Um vagabundo mulherengo, alistou-se na tripulação para fugir do pai de uma moça com quem prometeu se casar. Não aprendeu a lição, e vai dar em cima de qualquer personagem feminina.

Bogrun. Um careca seboso, Bogrun é um ladrão foragido, que se alistou na tripulação do *Filha do Oceano* para fugir das autoridades do Reinado. Ao contrário de Ortius, Bogrun realmente cometeu os crimes dos quais foi acusado! Ninguém na tripulação sabe disso. Bogrun preferia estar num barco pirata, mas não vai arriscar descer para um porto por enquanto.

Cellephor. Um elfo ancião de cabelos brancos e olhos vazados. Com centenas de anos de idade, é o único tripulante mais velho que Tyldras. Cellephor era um mestre em especiarias na antiga cidade élfica de Lenórienn. Quando a cidade caiu, ele fugiu para os reinos humanos. Sem se encaixar em nenhum lugar, acabou parando no *Filha do Oceano*, onde tornou-se o cozinheiro do navio. É quieto, e passa os dias murmurando melancolias sobre como Lenórienn era um lugar maravilhoso que se perdeu.

Corvin. Um humano de meia idade, de queixo grande, coberto por uma barba rala negra. Marujo de carreira, já serviu em vários navios. É um homem calmo e sensato.

Ernel. Um rapazote de quinze anos, Ernel é o grumete do navio, auxiliando Cellephor a preparar o grude que os marujos comem todo dia. Ernel fugiu de casa para viver aventuras, e é muito empolgado. Quando encontrar os aventureiros, não vai desgrudar deles — até porque, não suporta os resmungos incessantes do elfo cozinheiro.

Flax. Um hynne jovem, de rosto redondo e barriga proeminente. Procura passar a maior parte do tempo no cesto da gávea. Diz que faz isso porque tem "visão élfica", mas, na verdade, é porque lá pode dormir sem que ninguém veja.

Gilmus. Alto, esguio e com o rosto coberto por trapos, Gilmus é novo no navio, e ninguém sabe muito sobre ele. Os outros marujos suspeitam de que ele tenha alguma doença, e não se aproximam. Na verdade, Gilmus é um lefou, e usa os panos para esconder a carapaça que cobre seu corpo. Acostumado a ser evitado, é quieto e silencioso.

Hermin. Um rapaz magrelo, de olhos pequenos e dentes tortos. Feio e burro, os outros marujos dizem que seu pai era um orc, mas que Hermin só herdou a burrice dele, não sua força. Isto provavelmente é verdade.

Ollin. Um hynne emburrado, magro, forte e de suíças castanhas. Quando não está mascando fumo, está xingando. Ágil para saltar entre os mastros e velas, é um bom tripulante, mas prefere jogos de azar a trabalho.

Tyldras. Um velho marujo de carreira. Manco, banguela, com barba rala cinzenta. Sempre tem uma história para contar. Apesar de estar sempre reclamando de dores, é bem-humorado.

Dia 1

A viagem recém começou, e vocês ainda estão se habituando ao balançar do navio, ao cheiro do mar e ao sol forte. Darvos e Iryna também estão passeando pelo convés, quando, subitamente, a jovem coloca a mão no rosto, tonta.

Iryna passa mal e desmaia. Se um personagem estiver por perto, pode fazer um gesto galante e segurá-la antes que caia no chão.Ao fazer isso, nota que, à luz do sol, a jovem parece muito pálida.

Darvos diz que o sol forte deve ter feito mal a ela, e pede para o personagem colocá-la em seu quarto. O mercador não está errado — o sol fez mal a Iryna. Entretanto, este não foi um caso de insolação, mas sim uma reação do vampirismo latente da jovem (veja a caixa de texto "A Transformação de Iryna", na página 132).

Pelo resto da viagem, Iryna não vai sair de seu quarto. Pelo menos, não de dia. Seu pai se encarrega de visitá-la e levar comida. Se for perguntado, Darvos responde que Iryna está cada vez pior, e não consegue mais sair da cama.

Dia 2

Na segunda noite de viagem, Tyldras reúne os marujos para contar uma de suas histórias. "Sabem para onde estamos indo? Galrasia! Uma ilha imensa e cheia de vida. É habitada pelos lagartos-trovão, feras maiores que qualquer coisa no continente, e mais furiosas também. Também há tribos primitivas, que capturam viajantes como nós... Para devorá-los! Ah, mas se isso fosse tudo..."

"Galrasia é misteriosa, tem segredos sombrios no fundo de suas matas. Há ruínas que nunca poderiam ter sido erguidas pelos selvagens. Ninguém sabe quem as construiu, mas quem quer que tenha sido, deixou tesouros para trás."

"Aposto um barril de rum anão e uma caixa de fumo hynne como Darvos está indo para a ilha atrás dessas ruínas. Vários homens ricos organizam expedições e atravessam as selvas atrás delas. Muitos têm de enfrentar as feras ou lutar com os selvagens. Poucos retornam. Pois Galrasia é um lugar de muita vida... Mas também de muita morte."

Ao fim do relato, os marujos mais novos ou impressionáveis, como Hermin e Ernel, estão com os olhos arregalados e a respiração suspensa. Tyldras quebra o clima de terror com uma risada rouca, mostrando sua boca desdentada.

Dia 3

Na pausa para o almoço, o marujo Ollin, um hynne com cara de poucos amigos, se aproxima de vocês. "Ei, querem passar o tempo? Tenho alguns dados aqui. Se vocês tiverem algumas moedas para apostar, desçam para o convés inferior, onde Ortius não vai nos ver".

Além de Ollin, há outros 1d3+1 marujos jogando aqui. Se aceitarem participar, use as regras normais da perícia Jogatina (*Tormenta20*, Capítulo 2: Perícias).

Dia 4

Na manhã do quarto dia, o navio entra num banco de névoas. Em instantes, tudo que vocês veem são brumas cinzentas. À medida que os minutos se estendem, os marujos ficam mais apreensivos. Um silêncio nervoso toma conta do navio, e tudo que vocês escutam é o som das ondas batendo no casco.

O silêncio é quebrado por um guincho alto e terrível. Então, um jato de água irrompe do mar, molhando todo o convés — e revelando o pescoço e a cabeça gigantesca de uma serpente marinha. Os marujos gritam: "Monstro do mar!"

Criatura. Serpente marinha (página 149).

Sob as ordens de Ortius, os marujos fogem para o convés inferior (o minotauro sabe que os coitados não têm chance contra o monstro). O próprio Ortius fica ocupado ajudando os tripulantes a escapar. Joldan também não pode lutar, pois fica sozinha manejando o navio. Cabe aos personagens enfrentar o monstro!

Por causa dos barris, caixotes, velas e cordames, todo o navio é considerado terreno difícil. Além disso, devido ao balançar das ondas, sempre que um personagem se deslocar, deve fazer um teste de Acrobacia

(CD 15). Em caso de falha, não consegue se mover. Em caso de falha por 5 ou mais, cai no chão. Por fim, por causa da névoa, a serpente marinha tem camuflagem contra os ataques dos personagens.

Se estiverem indo mal, Ortius irá ajudá-los. Ele é um parceiro guardião veterano.

Quando a serpente for morta, Joldan e Ortius agradecem aos personagens, e os marujos voltam aos seus postos.

DIA 5

Na manhã do quinto dia, Ortius grita enfurecido: "Onde está Corvin? Ele deveria ter amarrado a bujarrona!" Os outros marujos se entreolham e dão de ombros. "Ninguém viu ele hoje, chefe", responde a voz rouca de Tyldras. A raiva torna-se inquietação, e Ortius começa uma busca pelo tripulante sumido. O navio é vasculhado, mas Corvin não está em parte alguma.

Após a busca, Joldan declara que Corvin deve ter se desequilibrado enquanto fazia suas necessidades, caído do navio e se afogado. À noite, a tripulação bebe em sua honra.

Na verdade, Corvin foi morto por Iryna. Na noite do quarto dia, a jovem acordou com sede — sede de sangue. Saiu do quarto e mordeu o pescoço de Corvin. Após beber o sangue do marujo, atirou seu corpo ao mar. Tudo isso sem ser vista, graças à bênção de Tenebra (veja a caixa de texto "A Transformação de Iryna", na página 132).

Se os personagens quiserem procurar pistas, peça um teste de Investigação (CD 25). Um aventureiro bem-sucedido encontra manchas de sangue no convés superior, perto do tombadilho. Se os heróis mostrarem as manchas a Joldan, ela fica preocupada, mas acaba por julgar que o sangue foi derramado durante a luta contra a serpente.

DIA 6

O sexto dia amanhece pálido e gélido. A morte de Corvin afetou a tripulação, e o clima no navio piora. As horas passam em silêncio, até que anoitece.

Nada acontece durante o dia. À noite, escolha um personagem. Para o jogador do personagem escolhido, descreva o seguinte.

É a noite do sexto dia, e você está no convés, sozinho, quando escuta o som de passos.

Invente qualquer razão para o personagem estar sozinho. Por exemplo, um mago pode estar procurando um lugar quieto para estudar. Em último caso, o aventureiro foi fazer suas necessidades...

Diário de Bordo

A seguir está um resumo dos eventos da viagem.

Dia 1. Iryna passa mal e entra em seu quarto, de onde não sai mais (pelo menos, não durante o dia).

Dia 2. Tyldras conta uma história sobre Galrasia.

Dia 3. Oillin convida os personagens para uma jogatina.

Dia 4. O navio é atacado por uma serpente marinha.

Dia 5. Corvin desaparece.

Dia 6. O dia passa sem incidentes, mas o clima no navio é ruim por causa da morte do marujo (embora ninguém ainda desconfie de nada sobrenatural). À noite, um personagem é atacado por uma cria de Iryna. A tripulação discute, mas Joldan consegue esfriar os ânimos.

Dia 7. Hermin desaparece.

Dia 8. Tyldras desaparece.

Dia 9. Cellephor desaparece.

Dia 10. Oillin desaparece. Galrasia é avistada. Iryna domina a mente de alguns marujos e, com eles, ataca os personagens.

Quem está se aproximando do herói é Aldrin — ou algo que era Aldrin. O marujo estava na ronda noturna quando viu Iryna no convés. Foi até ela conversar (com segundas intenções...). Iryna recém havia se alimentado de Hermin e atirado seu corpo ao mar, como fizera com Corvin, e se assustou com a aproximação de Aldrin, achando que ele tivesse visto algo. Por reflexo, usou um de seus novos poderes para destruir a mente do marujo, transformando-o num tipo de zumbi. Assustada, a garota fugiu para seu quarto. Aldrin, por sua vez, ficou vagando pelo convés até encontrar algo para atacar — no caso, o personagem.

Se o herói perguntar quem está vindo, escutará apenas um gemido leve. Então, verá Aldrin, mas curvado e cambaleante, com a pele seca e esbranquiçada, e os olhos completamente brancos e vazios...

Criatura. Zumbi de Tenebra (página 151).

Se o personagem gritar por ajuda, os outros aventureiros acordam e podem rolar Iniciativa também. Eles precisam percorrer pelo menos 15m para

chegar do convés inferior até onde o personagem está (e provavelmente gastar pelo menos uma ação de movimento para pegar uma arma).

Quando o combate termina, a tripulação aparece, atraída pelo barulho.

Os marujos surgem, gritando: "O que aconteceu?", "Um homem morreu aqui!", "Chamem a capitã!" É noite, mas uma tocha no convés ilumina o suficiente para vocês verem que os marujos estão carregando pinos de madeira, garrafas e outras armas improvisadas.

A capitã e o imediato não tardam a chegar. Joldan olha para vocês e pergunta: "Pelo Oceano, o que aconteceu aqui?"

Os personagens não precisam se explicar muito: ao ver o corpo de Aldrin, fica evidente que ele se transformou num tipo de monstro. Resta saber como. Uma discussão começa. Tyldras diz que a serpente marinha era filha do Grande Oceano; quando os personagens mataram o monstro, o deus amaldiçoou o navio. Bogrun sussurra que Gildas deve ser um bruxo, tentando matar todos (se ele esconde o rosto, boa coisa não é). Oillin diz que é tudo culpa de Iryna — todos sabem que trazer gente doente dá azar.

O caos se instaura. Se os personagens tiverem bons argumentos, a tripulação vai seguir sua opinião — a não ser que eles culpem Iryna. Neste caso, Ortius diz: "Ninguém toca na menina". Os jogadores podem suspeitar de que o imediato está enfeitiçado, mas a verdade é mais simples. Como um devoto de Tauron, o minotauro deve proteger os mais fracos. E, na cabeça de Ortius, Iryna é bem fraca. Darvos, obviamente, fica ultrajado com qualquer ameaça a sua filha: ***"Contratei-os para que a salvassem, não a condenassem! Deveriam se envergonhar".*** Joldan termina com a discussão: ***"Ela é só uma menina, e está muito doente. Ninguém vai machucá-la, não em meu barco".*** Os personagens não têm muito a fazer. Não podem atacar toda a tripulação — mesmo que ganhassem, ficariam à deriva no Mar Negro. No fim, a capitã manda todos voltarem para seus postos e esfria os ânimos.

DIA 7

O sétimo dia transcorre sem incidentes. Mas o clima no navio não podia ser pior. Alguns marujos, abalados com os últimos eventos, se assustam com qualquer barulho ou sombra. Outros, exaltados com a discussão da noite anterior, ficam agressivos, empurrando e xingando a esmo. O tempo também não ajuda. O sol, pálido, emite uma tênue luz avermelhada, que não vence as nuvens espessas e a névoa cinzenta que acompanha o navio.

Na hora do almoço, Ernel, o grumete, percebe que Hermin não veio pegar sua ração. A tripulação procura por ele, apenas para descobrir que ele sumiu... Assim como Corin. O clima no navio piora ainda mais. Mas, isolados no meio do Mar Negro, não há muito que se possa fazer além de continuar navegando.

Se os personagens quiserem investigar, diga que não encontram nada. Afinal, não há nada para ser encontrado. A seu critério, você pode inserir algumas pistas falsas. Talvez Bogrun tenha roubado algo dos personagens e escondido no baú de Gilmus, para incriminá-lo.

Caso os heróis queiram fazer rondas noturnas, peça um teste estendido de Percepção (CD 33) com três sucessos exigidos. É um teste difícil, mas não impossível e, se eles passarem antes de uma falha total, conseguem ver Iryna se alimentando. Com isso, adiantam os eventos do dia 10 — e evitam a morte de alguns marujos. Mas, fora isso, a aventura não muda muito.

Se os personagens não fizerem nada (ou não forem bem-sucedidos), siga adiante.

DIA 8

O oitavo dia amanhece com a notícia de que mais um marujo desapareceu. Desta vez, Tyldras, o velho lobo do mar.

Além do sumiço de Tyldras, nada acontece neste dia. Se os personagens quiserem investigar ou fazer rondas, use as indicações do dia 7.

DIA 9

No nono dia, é a vez de Cellephor, o cozinheiro. Joldan esforça-se para manter o moral da tripulação: "Coragem, homens. Amanhã estaremos em Galrasia. O que quer que esteja acontecendo não vai nos afetar na ilha".

Tudo transcorre como no dia 8. A esta altura, os nervos dos tripulantes já estão em frangalhos. Todos saltam e gritam com coisas simples, como o barulho de um prato caindo no chão. Outros extravasam a tensão puxando briga. No geral, Joldan consegue manter a disciplina, pois é uma boa capitã. Mas não é uma heroína — frente a uma situação extraordinária como esta, não consegue fazer muito.

DIA 10

O décimo dia amanhece com a notícia de que Ollin desapareceu. O medo é palpável. A única coisa que mantém a tripulação trabalhando é a expectativa de chegar à ilha.

Na hora do almoço, quando a maior parte da

tripulação está comendo, vocês escutam o barulho de algo batendo na água. Todos correm para o convés. Ao chegar lá, veem um dos botes, com quatro marujos dentro, afastando-se. Um deles grita: "Prefiro me arriscar no mar a ficar nesse barco amaldiçoado!" Ortius bufa de raiva: "Desertores!" Joldan também fica furiosa, mas diz: "Deixem-nos. Temos mais com que nos preocupar agora"

No meio da tarde, Flax grita: "Terra à vista!" Os marujos comemoram, mas Joldan franze o cenho. Diz: "Os tripulantes que desapareceram fizeram falta. Neste ritmo, só vamos chegar à ilha à noite".

Ao anoitecer, Galrasia já é facilmente avistada: uma ilha verdejante, repleta de árvores gigantescas. Enquanto vocês olham, alguns marujos, incluindo o primeiro imediato, começam a caminhar em sua direção. Quando chegam perto, vocês notam que eles têm o olhar vazio e perdido. Do centro deles, surge Iryna. Mas a jovem está diferente: sua pele está mais branca, seus lábios estão azuis e seus olhos estão vermelhos. Ela abre a boca, revelando dentes pontudos, e sussurra para os marujos: "Matem-nos". Então a parte de trás de seu vestido branco se rasga, e de suas costas surgem asas negras. Ela voa na direção de vocês, com garras à mostra.

Criaturas. Iryna Ullott, "Abençoada" por Tenebra, primeiro imediato Ortius, marujo do *Filha do Oceano* x6 (páginas 146 e 148).

Este é o combate final da Parte 1, no qual os personagens enfrentam Iryna, Ortius e mais seis marujos no convés do *Filha do Oceano*. Os tripulantes foram encantados pela jovem — veja a caixa de texto "A Transformação de Iryna" para mais detalhes. A capitã Joldan junta-se ao grupo como uma parceira mestra (página 146).

O convés está envolto nas trevas da noite. Iryna e os tripulantes encantados têm visão no escuro e não são afetados. Durante o combate, Darvos surge.

A Transformação de Iryna

Quando os personagens encontram Iryna pela primeira vez, ela já está amaldiçoada. Mas, até então, tudo que a maldição fez foi deixá-la mais fraca (justamente por isso, é difícil distingui-la de uma doença comum). Na viagem a Galrasia, entretanto, isso muda...

Ao longo dos primeiros dias, Iryna fica cada vez mais fraca. Até que, no quarto dia, morre. Por causa da maldição, renasce como um morto-vivo parecido com um vampiro: com grandes poderes, mas também sede de sangue. Neste ponto, Iryna ainda não foi dominada pela maldição. Mata os marujos, mas apenas porque precisa desesperadamente se alimentar. Acima de tudo, está confusa. Entretanto, a cada morte, desliza para o mal.

No décimo dia, Iryna está completamente dominada, e decide que não quer ser curada. Ela domina a mente de alguns marujos, para que eles matem os outros e levem-na de volta a Malpetrim. Isso acontece no Dia 10 — ou quando Iryna for descoberta pelos personagens.

Mesmo completamente dominada, Iryna não irá machucar seu pai. Isso não se aplica aos personagens, mesmo que ela tenha se afeiçoado por algum deles: poucos dias não bastam para vencer a maldição. Entretanto, Iryna pode hesitar por alguns instantes... Apenas o suficiente para o aventureiro perceber que, talvez, a jovem tenha salvação.

Como não é um combatente, ele não pode ajudar os personagens. Mas, se a luta estiver difícil, Iryna pode se distrair com a presença do pai e perder uma rodada. Os jogadores podem perceber que os tripulantes estão encantados e tentar poupar suas vidas, usando ataques não letais. Isso fornece um bônus em XP (veja "Recompensas da Parte 1"). O combate termina quando Iryna é levada a 0 PV.

A jovem cai no chão, aparentemente morta. Darvos corre até ela, assustado. "Ela ainda está viva... Ou quase. Ainda pode ser salva, e é isso que importa. Minha filha não estava doente, mas amaldiçoada. Ela está se transformando numa cria de Tenebra. Não quis dizer isso porque temia que não quisessem ajudá-la. Tudo que aconteceu é culpa minha. Iryna é inocente. Se precisam punir alguém, eu sou o culpado. Prendam-na, para que ela não os ataque novamente, mas não deixem de tentar curá-la. Agora que estamos em Galrasia podemos conseguir".

Adapte o diálogo de Darvos de acordo com o que os personagens souberem. O mercador não tem mais nada a esconder. Ele conta a história da maldição de sua filha, começando com sua busca por riqueza e a descoberta da mina dos anões (veja a Introdução). Por fim, diz que o "remédio" de Iryna é um elemento mágico, chamado vitarium, que pode ser encontrado nas cavernas de algumas montanhas de Galrasia — e em nenhum outro lugar. Veja a caixa de texto na página 151 para mais sobre o vitarium.

Joldan e os outros marujos ficam furiosos. Mas, por mais que Darvos tenha mentido, em uma coisa ele está certo: Iryna não é culpada. Isso deve compelir os personagens a ajudá-la. O grupo provavelmente vai seguir sua sugestão de acorrentar Iryna e descansar esta noite, e então partir para Galrasia pela manhã. O capitão manda os marujos baixarem a âncora a 100 metros da ilha. Com isso, a Parte 1 termina.

Recompensas da Parte 1

Derrotar o luminescente: ND 10.

Descobrir a verdade sobre a maldição de Iryna antes de Darvos contá-la: ND 5.

Derrotar a serpente marinha: ND 11.

Derrotar o zumbi-de-Tenebra: ND 6.

Derrotar Iryna, Ortius e os marujos encantados: ND 10 por Iryna e ND 7 pelo primeiro imediato Ortius (marujos encantados que sejam mortos não rendem XP algum).

Salvar os marujos: ND 1 para cada marujo salvo que Iryna iria matar (Tyldras, Cellephor, Ollin e os seis marujos encantados).

Excetuando-se qualquer ouro que os jogadores ganhem jogando com os marujos, não há qualquer tesouro nesta parte da aventura.

Caso esteja usando o avanço dos personagens por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), os personagens sobem para o 12º nível ao concluir essa parte.

PARTE 2: EM BUSCA DA CURA

Em que os personagens desbravam o Inferno Verde em busca de uma cura milagrosa.

CENA 1

BEM-VINDOS À SELVA

É o começo do dia, e o sol ainda não dissipou a névoa da manhã. Vocês não conseguem enxergar Galrasia, mas sabem que ela está logo ali — sentem o cheiro da vegetação e escutam o pio dos pássaros. Vocês sobem num bote com Joldan e quatro marujos e remam até a praia. Quando chegam, a capitã diz: "Vamos esperá-los por vinte dias. Que os deuses acompanhem vocês". O bote volta para o navio, sumindo na bruma e deixando vocês sozinhos na ilha.

Instantes depois, o sol enfim dissipa a névoa da manhã, permitindo que vocês enxerguem Galrasia com clareza. À frente, a praia se transforma em uma selva exuberante.

Sem muita opção, os personagens devem avançar em direção à selva. Quando estiverem na metade do caminho, surge um rei-tirano esfomeado.

Vocês escutam um rugido vindo da praia. Surgindo de trás de um rochedo, um gigantesco rei-tirano! Com duas pernas capazes de esmagar casas e uma cabeçorra repleta de dentes do tamanho de espadas, ele avança na direção de vocês, cada passo fazendo a terra tremer.

Peça um teste de Guerra ou Sobrevivência (CD 20). Personagens bem-sucedidos percebem que correr para a selva é uma boa ideia — o rei-tirano é muito grande para andar pelas árvores.

Para a cena a seguir, use as regras de perseguição (*Tormenta20*, Capítulo 7: Ameaças). A selva está a 150m dos personagens, e o rei-tirano, a 18m do grupo. Os personagens não estão restritos a correr, e podem usar outras habilidades para escapar. Um personagem que seja alcançado pelo rei-tirano sofre 6d6+6 pontos de dano de impacto ao ser pisoteado, e então um combate se inicia.

CRIATURAS. Rei-tirano gigante (página 148).

O rei-tirano não perde muito tempo com os personagens. Após a quinta rodada, vai embora, em busca de presas mais fáceis.

Vocês respiram aliviados quando o lagarto-trovão segue pela praia. Quando ele desaparece, vocês se voltam para a selva. É escura, e andar nela é difícil: as folhagens e árvores formam um labirinto, e é fácil tropeçar em raízes ou enroscar-se em cipós.

Atravessar a selva exige testes de Sobrevivência (CD 30). Cada teste representa uma hora de caminhada. Peça que os jogadores definam quem vai liderar o teste, o restante pode fazer testes para prestar ajuda. Em caso de falha, considere que os aventureiros pegaram caminhos errados ou andaram em círculos. O grupo chega a uma aldeia de dragoas caçadoras após cinco sucessos, independente do número de falhas (lembrando que cada falha acrescenta uma hora ao tempo de viagem). Avance para a Cena 2.

Se os personagens estiverem viajando durante a noite, a escuridão fornece camuflagem a todas as criaturas.

Além disso, após cada teste, role um encontro, na Tabela 6-2: Encontros na Selva.

1-2. NENHUM

Os personagens avançam pela selva sem encontrar nenhum perigo.

3. VALA ENCOBERTA

Os aventureiros caem numa vala com 15m de profundidade, encoberta pela vegetação, sofrendo

TABELA 6-2: ENCONTROS NA SELVA

D6	ENCONTRO
1 a 2	Nenhum
3	Vala encoberta
4	Besouro gigante
5	Enxame de muriçocas
6	Tendrículos

10d6 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 20 reduz o dano à metade). Um teste bem-sucedido de Percepção (CD 27) identifica a área da vala antes que algum personagem caia nela.

4. Besouro Gigante

Um besouro gigante (página 146) surge derrubando árvores e vegetação, e ataca o grupo. Ele está enfurecido pela presença dos personagens, mas não ataca se eles se afastarem sem fazer ações hostis.

5. Enxame de Muriçocas

Um enxame de insetos ataca os heróis. Todos são picados e ficam fracos e alquebrados (Fortitude CD 31 evita a condição alquebrado). Um teste bem-sucedido de Percepção (CD 30) identifica a área problemática, e um sucesso em Sobrevivência (CD 30) igualmente evita as muriçocas sem maiores problemas para o grupo.

6. Tendrículos

Os personagens são atacados por dois tendrículos (página 150), camuflados entre a vegetação normal da selva. Graças ao posicionamento deles, toda a área do combate é considerada terreno difícil.

Cena 2

A Aldeia nas Copas

Vocês estão caminhando pela selva há horas. Aqui, as árvores são gigantescas: tão largas que todos vocês podem se esconder atrás de uma delas, e tão altas que sua copa se perde de vista, em meio a emaranhados de galhos, folhas e trepadeiras.

Os personagens ainda não sabem, mas estão embaixo de uma aldeia de voracis. As dragoas são antropossauros (dinossauros humanoides e racionais) nativos de Galrasia. Veja mais sobre elas no quadro "Rainhas da Selva" na página 138.

Peça testes de Percepção (CD 24). Personagens que passem notam vultos descendo por cipós e pelas árvores. São quatro dragoas caçadoras, que atacam o grupo!

Criaturas. Voraci guarda x4 (página 151).

Os aventureiros que falharam no teste de Percepção são surpreendidos. As caçadoras lutam com suas garras e armas primitivas, rosnando e gritando num idioma desconhecido. Quando os heróis as derrotarem, outra caçadora surge.

Uma voz feminina, falando em valkar, interrompe a luta: "Parem! Não é hora de caçada". Mais uma criatura surge — mas é diferente das outras. Tem corpo verde escuro pintado com listras negras e, em vez de armas, porta uma bolsa feita de vime.

Ela se aproxima com as palmas das mãos estendidas. "Perdoem minhas irmãs pelo ataque. Meu nome é Mali, e sou a curandeira e xamã da tribo. Em nome de nossa líder, Kalyadrix, dou boas-vindas a vocês. Agora, expliquem por que invadiram nossa vila".

Mali não é agressiva e não quer causar mal aos personagens. Testes de Intuição (CD 20) podem descobrir isso. Se os aventureiros explicarem que não estavam tentando invadir, ela aceita. Mali começa a curar as caçadoras feridas com uma pasta gosmenta que tira da bolsa, e se oferece para curar os heróis. Se eles aceitarem, ela aplica a pasta, curando 4d8+4 pontos de vida de cada personagem. Após curar os feridos, Mali convida o grupo a entrar na vila.

Galrasia, o Inferno Verde

Situada no Mar Negro, ao leste do Reinado e ao sul do Império de Tauron, Galrasia é uma ilha enorme, alongada e ligeiramente triangular, com mais de dois mil quilômetros de largura. Selvas são a paisagem dominante. Em algumas chove todos os dias. Algumas apresentam árvores de troncos extremamente largos e altos, como sequóias. São todas muito quentes e úmidas — exploradores precisam acostumar-se com as roupas sempre encharcadas...

Galrasia é formada por um fragmento de Vitalia, o Reino de Lena. Um país planar fortemente conectado ao Plano da Luz, o universo elemental da energia positiva. Essa dimensão abastece as magias divinas baseadas em cura, pureza e bondade. Sempre que um conjurador divino invoca uma magia do bem, esse poder na verdade é extraído do Plano da Luz.

Isso quer dizer que, em termos planares, Galrasia está a poucos passos da fonte de toda a vida.

Essa abundância de força vital favorece o surgimento de animais e plantas muito maiores que o normal. Criaturas maiores demandam mais alimento. Como resultado, a ilha é palco de uma luta pela sobrevivência muito

As voraci revelam um elevador de madeira com roldanas de pedra escondido atrás de um cogumelo gigante. Entrando no elevador, vocês sobem por dezenas de metros, até que não enxergam mais o chão, apenas um abismo verde. Enfim, avistam plataformas de madeira construídas nas árvores e unidas por pontes de cipós. Sobre as plataformas, cabanas semiesféricas feitas de ossos imensos.

Conduzidos por Mali, vocês descem do elevador e caminham pelas plataformas e pontes de corda. Passam por várias caçadoras, que se escondem quando vocês se aproximam. Enfim, chegam a uma cabana repleta de potes de cerâmica e insetos mortos. Mali diz: ***"Aqui podemos conversar. Sei que são forasteiros. Já vi outros como vocês — foi assim que aprendi seu idioma. Se estão em Galrasia é porque querem alguma coisa. Eu posso ajudá-los, pois conheço a ilha. Em troca, peço que ajudem minha tribo".***

"Ao longo da última lua, várias de nossas caçadoras desapareceram. Saíam para caçar e não voltavam mais. Há três sóis, Kalyadrix, nossa líder, saiu para descobrir o que estava acontecendo. Ela ainda não voltou. Por isso minhas irmãs estão assustadas: se algo pôde derrotar Kalyadrix, poderá derrotar todas nós! Se descobrirem o que está acontecendo, irei ajudá-los. Aceitem minha oferta. Sem minha ajuda, não vão sobreviver à selva".

Não deve ser difícil entender o linguajar de Mali: por "lua" ela quer dizer mês, e por "sóis", dias. Toda a história é verdadeira. A seguir estão algumas perguntas que os personagens podem fazer a Mali, seguidas por suas respostas.

• **Quem são vocês?**

Somos voraci. Somos as filhas da Divina Serpente e as rainhas de Galrasia. Aquelas que caçam todos, e não são caçadas por ninguém.

• **Quem é a Divina Serpente?**

A Deusa da Força. Ela vive numa caverna em chamas no coração de cada caçadora. Com os rituais certos, podemos visitá-la.

• **Se ninguém caça vocês, por que estão desaparecendo?**

Em nossa arrogância, esquecemos os desejos da Divina Serpente: o forte deve dominar o fraco, mas também protegê-lo. Nossa negligência fez com que um horror ancestral despertasse. Um mal que dormia em ruínas antigas, soterradas pela selva e evitadas pelo nosso povo. Agora esse horror vaga por Galrasia, matando.

• **Que horror é esse?**

Eu não sei. Sinto em meus sonhos que há algo de sombrio na terra, mas não sei exatamente o que é. Mas, se seguirem os passos de Kalyadrix, descobrirão.

• **Você pode nos ajudar?**

Sem Kalyadrix, preciso ficar aqui para proteger a tribo. Mas tenho algo que vocês podem levar.

Mali caminha até as prateleiras e pega dois potes, um de cerâmica e um de barro. O pote de cerâmica tem três doses de uma pasta gosmenta que cura 4d6+4 pontos de vida por aplicação. O pote de barro tem três doses de um líquido viscoso que remove uma condição por aplicação, como uma poção de purificação. Aplicar uma dose de qualquer uma das substâncias é uma ação completa.

mais intensa e feroz que em qualquer outro ecossistema no mundo. Árvores atingem alturas imensas, competindo entre si pela preciosa luz do sol — enquanto suas raízes formam muralhas à caça de água e nutrientes no solo.

A farta vida vegetal alimenta manadas que fazem tremer o chão, longos pescoços alcançando as folhagens distantes. São herbívoros, mas pesadamente armados com couraças, chifres, espinhos... Pois precisam defender-se de predadores famintos — sáurios capazes de devorar toneladas de carne em todos os dias.

Além de selvas, Galrasia também apresenta grande variedade de terrenos. As montanhas centrais abrigam desfiladeiros, vales e planícies isoladas, jamais vistas por olhos humanos, onde vivem raças e monstros até hoje desconhecidos. Seu litoral é formado por grandes praias, patrulhadas por bestas anfíbias imensas, e mangues quase impossíveis de atravessar, território de serpentes e crocodilos gigantes.

Mesmo com as expedições que tentam desbravá-la, a maior parte da ilha permanece inexplorada. Não há mapas nem remotamente confiáveis. Os próprios povos nativos conhecem pouco além do território de suas aldeias.

Galrasia é MUITO melhor que Parque dos Dinossauros

Quando os personagens não tiverem mais nada a perguntar, devem partir atrás de Kalyadrix. Avance para a próxima cena. Se quiserem, eles podem descansar por uma noite na vila — mas lembre-os de que têm apenas 20 dias para voltar ao *Filha do Oceano*.

Se os personagens não quiserem ajudar as caçadoras, podem seguir direto para as montanhas. Avance para a Cena 5. Chegar às montanhas sem a ajuda da tribo será muito difícil — é provável que os personagens acabem tendo que voltar. Mas não será impossível.

Cena 3

A Floresta de Seda

Mali conduz vocês de volta ao elevador e ao solo. Lá, aponta para uma caçadora jovem, baixa e esguia, de couro amarelado e crina e cauda vermelhas. Ela veste um saiote de couro e carrega uma azagaia. "Esta é Lana. Ela irá acompanhá-los para mostrar aonde Kalyadrix foi". Lana olha para vocês com olhos arregalados de curiosidade. Então, começa a correr pela selva. Mali diz: "Sigam-na!"

Vocês se esforçam para seguir a jovem caçadora. Depois de uma hora de corrida, a selva se abre numa vasta planície. É uma visão exuberante: revoadas de pássaros com penas coloridas pelos céus, enquanto manadas de lagartos-trovões corpulentos, cada um grande como uma casa, pastam indolentes. Lana avança, abrindo caminho pelo capim que tem quase a sua altura sem se preocupar com os animais.

Como os jogadores devem deduzir, estes são dinossauros herbívoros — por isso Lana não os teme. Druidas, caçadores e outros personagens versados nos ermos podem tentar interagir com eles. Nada de perigoso acontece agora. Este é apenas um momento para aproveitar a beleza natural de Galrasia. Já Lana conta como uma aliada veterana do tipo ajudante para sobrevivência, investigação e percepção.

Vocês caminham pela planície por uma hora, até chegar a uma floresta. Ela é escura, com árvores grandes de galhos retorcidos. Depois de alguns minutos de caminhada, vocês notam fios de seda branca e viscosa no solo. À medida que se embrenham na floresta, a quantidade de seda aumenta, até formar verdadeiras barreiras brancas.

Um teste de Sobrevivência (CD 20) revela que a seda é teia de aranha — tecida por uma aranha bem grande. Peça aos personagens testes de Percepção (CD 20). Personagens bem-sucedidos notam olhos brilhantes contra a escuridão da floresta — vários olhos. Os personagens são atacados por 4 aranhas

gigantes de Galrasia — maiores e mais fortes que as do resto de Arton.

Criaturas. Aranha gigante de Galrasia x4 (página 144)

Personagens que falharam no teste de Percepção são surpreendidos.

Se você estiver usando mapas, considere que quadrados cobertos de teia são terreno difícil para movimentação. Criaturas na área ficam enredadas (Reflexos CD 22 evita). Uma criatura enredada pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20) ou cortando a teia (cada espaço de 1,5m de teia tem 5 PV e RD 5). Por sua semitransparência, a teia é difícil de ver (Percepção CD 20) até ser tarde demais. A aranha pode andar na própria teia sem se enredar. Ela percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura na teia. Se você não usar tabuleiro, os personagens devem rolar 1d4 a cada ação de movimento (ou 1d6 se forem treinados em Sobrevivência). Com um resultado "1", pisam em teia.

Depois que os heróis lidarem com as aranhas, continuam a jornada pela floresta.

Depois de uma hora de caminhada, Lana para e aponta à frente, em direção a uma clareira. No centro da clareira, um buraco no chão, com quase dez metros de diâmetro e todo coberto de teia. Ela indica o buraco e diz uma única palavra: "Kalyadrix". Fica parada; aparentemente, não vai avançar mais.

Lana não fala o valkar, mas se os personagens conseguirem se comunicar com ela, diz que Kalyadrix entrou no buraco. A caçadora não vai avançar para um lugar do qual sua líder não retornou. Descer pelo buraco exige um teste de Atletismo (CD 15) — a teia ajuda a descida. Em caso de falha, o personagem escorrega e cai rolando, sofrendo 6d6 pontos de dano. Quando todos os personagens estiverem no fundo, podem avançar.

Descendo o buraco, vocês chegam a uma caverna escura, fria e coberta de teias. À frente, um túnel desce em direção às entranhas da terra. Vocês seguem o túnel por alguns minutos, até que ele se abre numa grande câmara abobadada, com pelo menos 30 metros de diâmetro. Grandes fios de teia vão de parede a parede, criando um emaranhado que preenche toda a câmara e obstrui o caminho e a visão. No teto, dezenas de estalactites. No fundo, um altar de pedra, com um casulo de teia em cima. Atrás do altar, uma criatura humanoide, alta e esguia, com três pares de braços e rosto de aranha, com quelíceras e quatro pares de olhos! A criatura olha na direção de vocês. "Intrusos!", ela chia.

Vida Demais

Embora Galrasia não apresente a mesma emanação de energia positiva do Plano que lhe deu origem, ainda assim esse poder é facilmente percebido por qualquer ser vivo — uma sensação de calor, ardência, como estar com o rosto próximo a uma fogueira. Essa energia atua até alguns quilômetros da costa, e afeta seres vivos e magias de várias maneiras.

- A recuperação por descanso aqui aumenta em +1 PV e PM por nível. Personagens descansando em condições normais, por exemplo, recuperam 2 PV e 2 PM por nível a cada noite de descanso.
- Efeitos mágicos de cura recuperam o dobro de pontos de vida.
- Testes de Fortitude contra doenças e venenos, normais ou mágicos, recebem um bônus de +5. Doenças contraídas fora da ilha cessam de atuar — mas voltam caso o doente abandone Galrasia antes do tempo normal de cura. Doenças associadas a maldições, como licantropia, ainda funcionam aqui, mas podem ser curadas mais facilmente (devido ao bônus de +5 no teste de resistência contra doenças) e seus efeitos podem ser revertidos, mesmo quando isso não seria possível.
- Magias que canalizam energia negativa são difíceis de lançar. Exigem um teste de Misticismo (CD 20 + custo em PM da magia). Em caso de falha, a magia não tem efeito, mas os PM são gastos mesmo assim. Em caso de sucesso, a magia funciona, mas todos os seus efeitos variáveis são reduzidos ao mínimo possível. Mortos-vivos perdem qualquer habilidade de cura acelerada que possuam e não recuperam pontos de vida por dano de trevas (mas continuam imunes a este tipo de dano).

"Não vão interromper minha obra-prima. Pelo contrário... Vão fazer parte de minha coleção!"

Peça um teste de Percepção (CD 20). Personagens bem-sucedidos notam que o que pareciam ser estalactites na verdade são casulos de teia. Então role Iniciativa. A criatura no centro da câmara é um aracnarcano — uma aranha gigante que evoluiu para forma humanoide e adquiriu poderes mágicos. Ele é o responsável pelo desaparecimento das dragoas caçadoras, que está transformando em tarantuloi-

des — humanoides com características aracnídeas. Em seu altar, o aracnarcano está trabalhando na sua "obra-prima" — a transformação de Kalyadrix num tarantuloide de elite, que irá liderar seu exército.

Criaturas. Aracnarcano e tarantuloides (páginas 144 e 150).

Devido ao emaranhado, avançar na câmara é muito difícil. Personagens que estejam na área de teia têm dificuldade para se movimentar, sofrendo –5 em Reflexos e –2 em testes de ataque. Além disso, só podem se deslocar fazendo testes de Atletismo ou Acrobacia (CD 20). Se passar, avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança, e se falhar por 5 ou mais, além de não avançar fica agarrado pela teia.

A teia também fornece cobertura leve (+5 na Defesa) e camuflagem leve (todos os ataques têm 20% de chance de falha) ao aracnorcano, que não sofre qualquer efeito negativo proveniente dela. Ele se encontra no fundo da caverna, a 18 metros da entrada.

O aracnarcano ataca com suas magias, confiante de que as teias irão atrasar o avanço dos personagens. No início da segunda rodada, 1d4 tarantuloides caem dos casulos, em pontos aleatórios da câmara. Eles atacam os personagens que estiverem mais perto do aracnarcano, ou que estiverem atacando-o com ataques à distância ou magia. A cada rodada, role 1d4; com um resultado "1", mais 1d4 casulos se abrem. Os casulos param de se abrir apenas com a morte do aracnarcano (há dezenas deles na caverna). Apesar de inteligente, o aracnarcano é louco e cruel. Não é possível dialogar com ele.

Com a morte do aracnarcano, os personagens podem tirar Kalyadrix do casulo.

Rasgando as teias, vocês abrem o casulo. Dentro, encontram uma dragoa caçadora alta e bela. Seu corpo sinuoso possui couro liso e brilhante como bronze. Ela está nua e inconsciente, mas assim que vocês terminam de tirá-la do casulo, abre os olhos lentamente. Ao vê-los, ela salta para longe e olha para vocês com as pupilas douradas de uma leoa. Rosna e mostra suas garras... Mas então cai inconsciente mais uma vez.

Um teste de Cura (CD 20) revela que Kalyadrix está enfraquecida pelas magias e venenos do aracnarcano. Ela está fora de perigo, mas não irá acordar agora. Os personagens vão sair da caverna com Kalyadrix inconsciente. Ao encontrarem Lana, ela irá guiá-los de volta à aldeia nas copas.

Cena 4

Ajuda Selvagem

Carregando o corpo inconsciente de Kalyadrix, vocês seguem Lana de volta à aldeia nas copas. A viagem corre sem incidentes e, ao anoitecer, vocês chegam ao elevador de madeira que sobe para as ocas no topo das árvores. Mali recebe-os. "Descansem esta noite. Amanhã nossa líder poderá falar com vocês". Duas voracis surgem e levam Kalyadrix até a cabana da curandeira.

Os personagens dormem numa cabana desocupada. Nada acontece à noite. Lembre-se que, ao descansar em Galrasia, os personagens recuperam mais pontos de vida e de mana (veja a caixa de texto "Vida Demais"). Na manhã seguinte, são escoltados por duas caçadoras à cabana de Mali.

Rainhas da Selva

Galrasia não é habitada apenas por animais. Entre os nativos da ilha estão os antropossauros — ou, como são mais conhecidos, os povos-trovão.

Os povos-trovão são dinossauros humanoides (de tamanho humano) e racionais. Ainda são selvagens e tribais: usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e dominaram o fogo há relativamente pouco tempo. Entretanto, compensam a falta de tecnologia com força e bestialidade.

Há diversas raças de povos-trovão. Algumas são pacíficas, dispostas a conversar com viajantes de além-mar, enquanto outras são agressivas. Dentre todas, a mais famosa é a das dragoas caçadoras. Infelizmente, elas são do segundo tipo...

As dragoas caçadoras, às vezes simplesmente chamadas de caçadoras, estão entre as raças mais agressivas de Arton. Adoram combate e matança, atacando qualquer criatura que se aproxime de seu território, e consideram-se as maiores predadoras de Galrasia. Como demonstração de sua supremacia, capturam e conservam membros de outros povos-trovão como escravos — não para trabalhos forçados, mas como vítimas de sadismo.

Caçadoras escolhem sua líder em combate, não raras vezes até a morte. Desafios pela liderança são comuns (chega a ser raro que uma líder mantenha o posto durante mais que algumas semanas).

Em meio aos jarros e insetos da cabana da curandeira, vocês veem Mali e Kalyadrix, ambas de pé. A líder das caçadoras volta-se para vocês, encarando-os nos olhos, com cabeça erguida. "Sou Kalyadrix, líder desta aldeia". Ela fala em um valkar rudimentar, mas inteligível. "São intrusos aqui, e por isso deveria matá-los".

É provável que os aventureiros fiquem furiosos: acabaram de salvar Kalyadrix, e agora ela quer matá-los! O fato é que a caçadora é extremamente arrogante, e não aceita que teve de ser salva, principalmente se houverem homens no grupo. Felizmente, Mali interrompe sua líder.

"O monstro-aranha foi o primeiro ser maligno a despertar das profundezas de Galrasia, mas não será o último. Não é hora de lutarmos entre nós. Kalyadrix, escute meu conselho: ajude estes forasteiros, pois você é forte... Mas chegará um dia em que precisaremos de toda a força possível."

Kalyadrix respira fundo, e se acalma. Olha novamente para vocês e diz: "Muito bem, o que vocês querem?"

A seguir estão algumas perguntas que os personagens podem fazer a Kalyadrix, seguidas por suas respostas.

• Onde podemos encontrar vitarium?

Kalyadrix olha para Mali, que diz "a Pedra da Vida". Reconhecendo o nome, Kalyadrix responde aos personagens.

A Pedra da Vida repousa num vulcão no centro da ilha, a cinco dias daqui. A jornada será perigosa, mas eu posso guiá-los.

• Que perigos haverá na jornada?

Os animais da ilha. A própria ilha: desfiladeiros, corredeiras... E, quando chegarmos ao vulcão, o Senhor da Montanha.

• Quem é o Senhor da Montanha?

Um monstro que ganhou vida pela própria pedra que procuram. Surgiu das entranhas da terra, e é feito de rochas incandescentes.

• Fale mais sobre você.

Sou Kalyadrix, líder desta tribo e serva da Divina Serpente. Sou filha de nossa antiga líder, mas já derrotei diversas desafiantes, provando meu valor. Sou exímia no manejo da presa da serpente, e mais do que capaz de enfrentar qualquer fera de Galrasia, ou além. Se algum de vocês quiser provar de minha força, basta dar um passo à frente!

Kalyadrix não se opõe a um duelo amigável. De acordo com o desenrolar da luta, ela pode desenvolver algum respeito ou rivalidade com o personagem.

Após conversar com Kalyadrix, ela entra em sua cabana para se preparar para a viagem. Os personagens têm algumas horas para aproveitar a aldeia nas copas, conversando com as outras dragoas-caçadoras ou comprando itens fabricados por elas. Normalmente, voracis não falam com forasteiros, mas como os personagens salvaram Kalyadrix, ganharam seu respeito.

Ao meio-dia, Kalyadrix chama os personagens para partir.

Como acontece com lobos e outros predadores sociais, existe na tribo uma hierarquia baseada na força e intimidação — as mais fortes humilham as mais fracas para demarcar seu status.

Caçadoras são baixas e esguias, medindo cerca de 1,60m e pesando não mais de 60kg. Seu couro liso varia entre tons marrons e avermelhados, muitas vezes com um tom brilhante, semelhante ao bronze. Os olhos são sempre amarelos e luminosos, com as pupilas verticais, lembrando os olhos de leoa ou serpente. Uma crista de cores vivas desce da cabeça até a base do pescoço; mais abaixo, uma cauda fina e escamosa quase sempre apresenta as mesmas cores da crista.

As caçadoras usam tangas, saiotes e outras vestimentas curtas, que não interferem na movimentação. Adornos são valorizados, principalmente quando são feitos dos restos de inimigos e presas abatidas. O mesmo vale para armas e armaduras, consideradas valiosas apenas quando são feitas com carapaças, couro, garras ou ossos de inimigos abatidos.

Por motivos misteriosos, os machos da espécie são muito raros. Suas vidas são consideradas valiosas, sendo incomum que abandonem a segurança da aldeia. Alguns acabam tornando-se druidas. Outros, rebeldes, escapam de suas "protetoras" em busca de aventura — ou, pelo menos, um pouco de liberdade até que sejam recapturados.

Itens das Caçadoras

Os itens a seguir podem ser encontrados a venda com as caçadoras. A fabricação desses itens requer técnicas secretas, conhecidas apenas pelas drogadoras de Galrásia.

Bálsamo da Drogadora. Um pote de cerâmica com uma pasta gosmenta. Aplicá-la a pasta é uma ação completa e cura 4d6+4 PV.

Corda de Teia de Aranha. Feita da teia de uma aranha gigante, é mais resistente que uma corda normal. Fornece +5 em testes de Destreza para atar nós e em testes de Atletismo para escalar. Arrebentar a corda exige um teste de Força (CD 28).

Fígado de Lagarto-Trovão. Comer o fígado abençoado de um lagarto-trovão aumenta a Força do personagem em +1. Um personagem só pode aumentar sua Força desta forma uma vez. Há apenas um destes na aldeia.

Garra Feroz. Esta luva pesada é feita com pinças afiadas de insetos gigantes, firmemente amarradas ao punho com grossas tiras de couro. Funciona como uma manopla (*Tormenta20*, Capítulo 3: Equipamentos), mas seus benefícios se aplicam às armas naturais de personagens sob o efeito de Forma Selvagem e habilidades semelhantes.

Óleo de Besouro. O líquido do terrível besouro do óleo pode ser usado tanto em lanternas (queima pelo dobro do tempo e dobra a área de iluminação) quanto em frascos de cerâmica, como arma. Para usar um frasco de óleo de besouro, você precisa empunhá-lo, gastar uma ação de movimento para acender seu pavio e uma ação padrão para arremessá-lo em um ponto em alcance curto.. Criaturas a até 3m desse ponto sofrem 4d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos CD Des reduz o dano à metade e evita a condição em as chamas).

Pó Azul. Um saquinho de couro com um pó feito a partir de uma planta capaz de absorver energia mágica do ambiente. Inalar o pó é uma ação completa e recupera 2d4 PM.

Veste de Teia de Aranha. Feita da teia de uma aranha gigante, esta veste cinza escura é leve, maleável e silenciosa, mas dura como aço. Uma veste de teia de aranha é uma armadura leve com bônus na Defesa +4, penalidade de armadura 0 e que fornece +5 em Furtividade, porém não pode receber melhorias ou encantos.

Cena 5

Em Busca do Vitarium

Kalyadrix vem até vocês, carregando uma bolsa com equipamento de viagem e uma espada de obsidiana negra. "Vamos. A viagem será longa". Vocês deixam a aldeia nas copas, desta vez seguindo a líder das dragoas caçadoras em direção ao centro da ilha — e à cura de Iryna.

Tabela 6-3: Itens das Caçadoras

Item	Preço	Espaços
Armadura		
Veste de teia de aranha	T$3.000	2
Vestuário		
Garra feroz	T$ 20	1
Ferramentas		
Corda de teia de aranha	T$ 100	1
Alquímicos - Preparados		
Bálsamo de drogadora	T$ 250	0,5
Óleo de besouro	T$ 50	0,5
Pó azul	T$ 250	0,5
Outros		
Fígado de Lagarto	T$ 30.000	—

Segundo Kalyadrix, a viagem leva cerca de cinco dias. Alcançar o vulcão exige 5 sucessos em testes de Sobrevivência (CD 25). Cada teste representa um dia de viagem. A CD desse teste aumenta em +1 para cada sucesso obtido; à medida que os personagens se aproximam da montanha, a jornada se torna mais árdua. A cada dia, um jogador deve rolar 1d10 para determinar um evento na tabela a seguir. Se Kalyadrix estiver com os personagens, ela funciona como uma parceira (veja os bônus que ela fornece na página 147).

Ao longo da viagem, o grupo passa por ambientes exuberantes e vívidos: selvas com folhagens e árvores gigantes, planícies com relva alta e flores coloridas, penhascos com cachoeiras de água cristalina. O próprio clima é extremo: dias de sol dourado e céu azul são seguidos por tempestades com relâmpagos e trovões assustadores. A cada dia, descreva um pouco a ilha, pois ela é parte da aventura tanto quanto os monstros a serem enfrentados!

Quando os personagens acumularem 5 sucessos, siga para a Cena 6.

1-2. Nenhum

Os personagens avançam pela ilha sem encontrar nenhum perigo.

3. Bando de Deinonicos

Dois bandos de deinonicos (página 145) surgem das folhagens e atacam os personagens.

4. Desfiladeiro

O caminho passa por um abismo profundo, varrido por poderosas correntes de vento. Encontrar outro caminho levará dias que os personagens não têm; assim, a única opção é escalar. Isso é um teste estendido de Atletismo (CD 25, seis sucessos exigidos). Em caso de sucesso, o personagem chega do outro lado. Em caso de falha, cai e sofre 20d6 pontos de dano de impacto.

5. Besouros Gigantes

Os aventureiros são atacados por 1d4+1 besouros gigantes (página 146).

6. Pterodáctilos

Um bando de 2d10 pterodáctilos (página 148) mergulha dos céus e ataca os personagens.

7. Corredeiras

O caminho passa por um rio rápido e largo. Encontrar outro caminho levará dias que os personagens não têm; assim, a única opção é nadar. Isso é um teste estendido de Atletismo (CD 20, cinco sucessos exigidos). A cada falha o personagem deve fazer um teste de Fortitude contra CD 15 + 1 por teste anterior. Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 PV e passa a perder 3d6 pontos de vida por rodada se não for salvo). Em caso de falha total o personagem é arremessado pela correnteza contra pedras, sofre 6d6 pontos de dano de impacto e fica fatigado. Ele pode tentar novamente, mas a CD dos testes de Fortitude continua a acumular.

8. Tendrículos

Os aventureiros são atacados por 2d4+2 tendrículos (página 150), camuflados entre a vegetação normal da selva.

9. Ruínas

Os personagens encontram um obelisco de pedra branca encoberto por vegetação. Quando chegam perto, notam que o monumento tem símbolos arcanos esculpidos, que começam a brilhar com energia mágica. Todos os personagens sofrem 8d8 pontos de dano psíquico e ficam alquebrados até o fim da aventura (Vontade CD 25 reduz o dano à metade e evita a condição alquebrado). Após brilharem, os símbolos se apagam. O obelisco foi erguido por um mago eiradaan — uma antiga raça de seres arcanos que habitava Galrasia — e servia para impedir a aproximação de animais selvagens. Não há mais nada aqui.

10. Besouro do Óleo

Os heróis são atacados por um terrível besouro do óleo (página 145) — um inseto gigantesco e destruidor.

Tabela 6-4: Encontros Rumo ao Centro da Ilha

d10	Encontro
1 a 2	Nenhum
3	Bando de deinonicos
4	Desfiladeiro
5	Besouros gigantes
6	Pterodáctilos
7	Corredeiras
8	Tendrículos
9	Ruínas
10	Besouro do óleo

Cena 6

O Senhor da Montanha

Após uma longa jornada, vocês chegam a uma grande planície coberta de cinzas. No centro, um vulcão feito de rocha negra. Kalyadrix diz: "A Pedra da Vida fica numa caverna perto do topo. A subida leva algumas horas. Preparem-se... Vocês vão se cansar."

O vulcão tem 2km de altura e inclinação suave. Assim, a subida não é difícil — mas é cansativa. Para subir o vulcão, os personagens precisam fazer um teste estendido de Constituição (CD 12, seis sucessos exigidos). Os personagens conseguem subir independentemente do resultado do teste, mas, em caso de falha, ficam fatigados e perdem 8d8 PV. Mesmo um personagem voando precisa fazer o teste, mas contra CD 8 (apesar de não cansar com a subida, ainda pode sofrer com a falta de ar pela altitude).

Depois de algumas horas de subida, vocês enxergam o cume — e, um pouco abaixo dele, a boca de uma caverna, de onde saem filetes de fumaça negra. Kalyadrix aponta para lá: "Aquela é a caverna da Pedra da Vida — e o lar do Senhor da Montanha. Será perigoso. Minha tribo recolhia fragmentos de Pedra da Vida, por suas propriedades curativas, mas desde o surgimento do Senhor da Montanha não conseguimos mais fazer isso."

Interrompendo a dragoa caçadora, o vulcão emite um estrondo retumbante, e o chão treme. Fumaça e rochas flamejantes explodem da abertura no cume, voando para o céu e então caindo no vulcão e rolando para baixo... Em direção a vocês!

Isto não é uma erupção vulcânica, mas uma explosão causada pelo Senhor da Montanha, que sentiu a presença dos personagens. Os heróis são atingidos pelas rochas e sofrem 12d6 pontos de dano, metade fogo, metade impacto (Reflexos CD 30 reduz à metade).

Vocês saltam, tentando se esquivar das pedras incandescentes. O vulcão continua rugindo e tremendo. Logo, a fumaça escurece o céu. A única coisa que vocês enxergam são as rochas flamejantes que rolam em sua direção. Em meio ao caos, Kalyadrix grita: "É o Senhor da Montanha que está fazendo isso! Precisamos chegar à caverna e matá-lo, ou seremos dizimados pelo vulcão!"

Escalar o Vulcão — ND 10

Objetivo Alcançar a entrada da caverna próxima ao cume do vulcão.

Efeito Cada personagem deve acumular cinco sucessos nas ações avançar e carregar outro. No início de cada rodada, cada personagem que ainda não chegou à caverna deve fazer um teste de Fortitude para evitar Sufocamento (*Tormenta20*, capítulo 7: Ameaças) devido a fumaça. Além disso, ao final de cada rodada, jogue um dado. Em um resultado par, rochas incandescentes atingem os personagens que ainda não chegaram à caverna, causando 12d6 de dano, metade fogo e metade impacto (Reflexos CD 30 reduz à metade). Em um resultado ímpar, fortes tremores ameaçam o equilíbrio dos heróis e todos os personagens que estiverem tocando o chão devem fazer um teste de Acrobacia (CD 25). Se falharem não podem agir na próxima rodada.

Avançar (Atletismo CD 25) O personagem escala em direção ao cume, se agarrando às rochas e mantendo-se firme para não cair. Personagens com deslocamento de escalada recebem +5 nesse teste (a instabilidade do terreno ainda é um desafio).

Carregar Outro (Atletismo CD 30) O personagem carrega um aliado próximo (com no máximo um sucesso de diferença). Isso funciona como a ação avançar, acima, mas com CD maior. Se passar, o personagem acumula um sucesso para si e para o aliado.

Lançar Magia (Vontade CD 20 + custo em PM da magia) A fumaça e instabilidade do terreno são condições terríveis para lançar magias.

Procurar Caminho (Percepção CD 25) O personagem analisa o terreno em busca de uma rota mais fácil. Se passar todos os personagens recebem +5 nos testes para avançar pelo resto do perigo.

Sempre que um personagem alcançar a caverna, peça um teste de Percepção (CD 25), se passar, nota que Kalyadrix não está escalando. Ela foi atingida por algumas rochas e está inconsciente na metade do caminho. Chegar até a caçadora exige uma ação (nenhum teste necessário, mas o personagem não pode realizar outra ação nessa rodada. Um personagem que já esteja em segurança pode retornar ao perigo para tentar resgatar Kaly. Nesse caso, volta a sofrer os efeitos do perigo mas só precisa de um sucesso para retornar). Kaly pode ser carregada para a segurança com o uso da ação Carregar Outro. Ela também pode despertar com um teste de Cura (CD 20) ou se receber qualquer efeito que recupere ao menos 1 PV.

Com ou sem a caçadora, os personagens vão acabar seguindo em frente pela caverna.

A caverna segue por um túnel tortuoso, de onde sopra fumaça quente. À medida que avançam, vocês sentem cada vez mais calor. Por fim, depois de alguns minutos, o túnel termina em uma câmara gigantesca, que acima se abre em direção ao céu: vocês estão dentro da cratera do vulcão! Mas não têm tempo de olhar para o céu, pois, à frente, uma serpente com vinte metros de comprimento, feita de rochas incandescentes e com um núcleo de fogo vivo, prepara-se para cuspir fogo em vocês!

Atrás da serpente, a câmara vira um grande abismo vermelho e quente, cuspindo lava e cinzas. Perto desse abismo, pequenas pedras de cor âmbar pulsam com luz dourada...

Este é o combate final da aventura. A criatura é o Senhor da Montanha, um ser feito de rochas vulcânicas animadas pela presença do vitarium. É irracional, e sua única motivação é matar qualquer intruso. Assim, ataca os personagens e luta até a morte.

Criatura. Senhor da montanha (página 149).

Quando o Senhor da Montanha for derrotado, a rocha que forma seu corpo se despedaça, e o fogo em seu interior se apaga. O vulcão, então, se acalma. Um pouco de fumaça e algumas rochas menores ainda são expelidas, mas nada que possa ameaçar os personagens, agora ficam livres para pegar o vitarium. Quando fizerem isso, a aventura termina.

Epílogo

Com o Senhor da Montanha destruído, os heróis podem resgatar Kalyadrix (se ainda não fizeram isso) e enfim cumprir sua missão. Eles não precisam voltar à aldeia nas copas, mas o lugar fica no caminho de volta à praia. Após ser salva duas vezes pelos aventureiros, a líder das dragoas caçadoras relutantemente admite o valor desses "intrusos". Julgue sua reação de acordo com os eventos da aventura: se Kalyadrix tiver se aproximado de algum deles, pode sugerir que fique na ilha. Se houver personagens femininas no grupo, Kalyadrix as convida para fazer parte da tribo, dizendo que são dragoas caçadoras honorárias. Ela também pode oferecer sua Presa de Serpente como um presente de despedida a algum personagem que ela considere um grande combatente. De qualquer forma, o grupo é muito bem recebido na aldeia, pois a líder narra seus feitos a todas as súditas.

De volta ao *Filha do Oceano*, os personagens podem entregar o vitarium a Darvos. O mercador está à beira do desespero: nada resta agora da personalidade de sua filha, que se tornou um monstro morto-vivo em corpo e mente. Ela chia, rosna e grita blasfêmias para seu pai e quem mais estiver por perto. No entanto, basta aplicar o vitarium na garota para que o processo comece a se reverter. A aplicação é simples: a pedra deve ficar em contato com a pele de Iryna durante várias horas. Enquanto isso, o mineral brilha com ainda mais intensidade, mas gradualmente diminui de tamanho. No final do processo, a pedra de vitarium desaparece por completo, mas Iryna está curada. Ela não lembra de nada do que fez depois de ser totalmente tomada pela maldição, mas tem consciência de que provocou a morte de alguns marujos. Está muito envergonhada e culpada, e deseja se entregar às autoridades do Reinado. É claro que Darvos só quer proteger sua filha.

A Capitã Joldan também é compreensiva, e sabe que nenhum dos atos da jovem foi sua culpa. Já Ortius é muito mais inflexível, mas obedece a capitã... Mas o destino final de Iryna fica por sua conta — e principalmente por conta de seus jogadores. Ela será presa? Irá se tornar uma protegida do grupo? Será uma aventureira no futuro? E Darvos? Contratará os heróis para novas missões? Tudo isso só vocês podem responder.

Recompensas da Parte 2

Escapar do rei-tirano: ND 10.

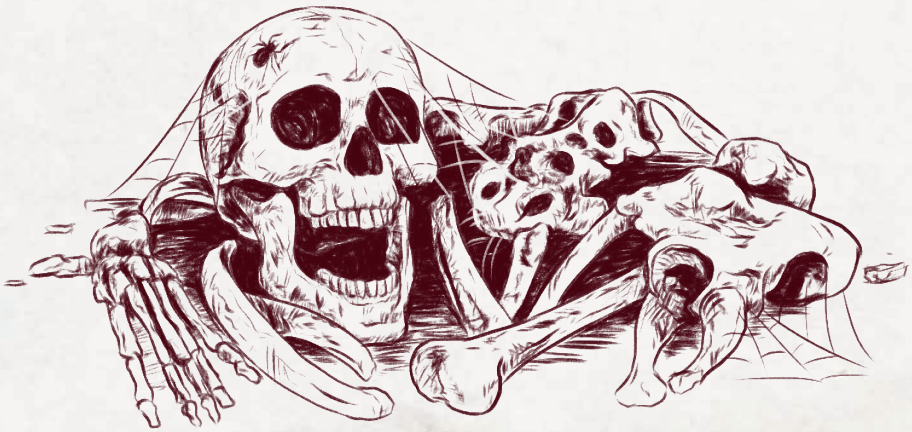
Encontrar a aldeia nas copas e as voraci: ND 10.

Encontrar o ninho e derrotar o aracnarcano: ND 11.

Chegar à caverna do vitarium: ND10.

Derrotar o Senhor da Montanha: ND 12.

Caso esteja usando o avanço dos personagens por marcos (*Tormenta20*, Capítulo 8: Recompensas), os personagens sobem para o 13º nível ao concluir essa parte.



ARANHA GIGANTE DE GALRASIA — ND 6

Quase do tamanho de cavalos, aranhas gigantes de Galrasia habitam cavernas, florestas e outros pontos isolados de Arton. São agressivas, territoriais e solitárias por natureza, reunindo-se apenas na época do acasalamento, mas pequenos bandos não chegam a ser incomuns. Há ainda relatos sobre vastas colônias destas criaturas, governadas por druidas Malignos ou grandes rainhas-mães — verdadeiro pesadelo para exploradores.

Apesar do tamanho, a aranha gigante prefere a tática clássica: tecer teias através de passagens entre árvores ou corredores. Por sua semitransparência (além de galhos ou detritos à volta), a teia pode ser difícil de ver até ser tarde demais. Assim que a vítima fica presa, a aranha ataca inoculando veneno paralisante. A recuperação leva dias, mas a maioria das vítimas é devorada muito antes...

Em lugares habitados por grandes monstros, que poderiam destruir a teia sem problemas, a aranha adota outra tática. Aguarda escondida, disparando teia apenas quando surge uma vítima em potencial (criaturas Médias ou menores).

As estatísticas a seguir representam uma aranha gigante de Galrasia . Devido à infusão de energia positiva, as aranhas da ilha são maiores e mais perigosas que as do resto de Arton.

Monstro Enorme

Iniciativa +11, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 27, Fort +20, Ref +14, Von +7, imunidade a magia *Teia*
Pontos de Vida 240
Deslocamento 12m (8q), escalar 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +20 (3d8+10 mais veneno).
Teia (Padrão) A aranha gigante de Galrasia dispara teia em uma área de 3m de lado em alcance curto. Criaturas na área ficam enredadas (Reflexos CD 22 evita). Uma criatura enredada pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20) ou cortando a teia (cada espaço de 1,5m de teia tem 5 PV e RD 5). Fogo queima a teia em duas rodadas (e liberta as criaturas), mas causa 1d6 pontos de dano de fogo por rodada a todas as criaturas nela. A aranha também pode usar a teia para cobrir uma área quadrada com 6m de lado. Por sua semitransparência, a teia é difícil de ver (Percepção CD 20) até ser tarde demais. Uma criatura que entre na área fica enredada. A aranha pode andar na própria teia sem se enredar. Ela percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura na teia.
Digerir (Movimento) Quando a aranha gigante de Galrasia acerta um ataque de mordida, ela injeta seus sucos gástricos na vítima, que sofre 6d6+6 pontos de dano de ácido por 3 rodadas (Fortitude CD 22 reduz para 1 rodada).
Veneno Peçonha comum (perde 1d12 pontos de vida, Fortitude CD 22 evita).

For 3, Des 4, Con 1, Int –4, Sab 0, Car –2

Tesouro 1d4 doses de peçonha comum (CD 21 para extrair).

ARACNARCANO — ND 9

Criaturas pérfidas que habitam o subterrâneo de Arton, aracnarcanos são humanoides com características de aranhas. São altos (têm em média 2m de altura) e magros, com pele roxa, oito olhos vermelhos e seis braços compridos e finos. Vestem-se com mantos feitos de seda cinzenta, e gostam de adornos como joias brilhantes.

Aracnarcanos são criaturas de grande intelecto. Além disso, herdaram a paciência das aranhas de quem descendem. Mas, em vez de teias, tecem planos elaborados — e invariavelmente malignos. Aracnarcanos gostam de riqueza e de possuir escravos. Talvez um resquício da época em que mantinham criaturas presas em suas teias...

Monstro Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +21, imunidade a magia *Teia* e a veneno
Pontos de Vida 250
Deslocamento 9m(6q), escalar 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +24 (2d6+4 mais veneno) e seis garras +24 (2d4+3).
Pontos de Mana 73
Magias O aracnarcano lança magias como um arcanista de 11° nível (CD 28, limite de PM 16).
- *Campo de força (Reação, 6 PM)* Quando sofre dano, o aracnoarcano recebe redução de dano 50 contra este dano.
- *Enxame de Pestes (Padrão, 16 PM)* O aracnoarcano conjura, num ponto a sua escolha em alcance médio, dois enxames de aranhas venenosas que ocupam, cada um, um quadrado de 1,5m. Os enxames podem passar pelo espaço de outras criaturas e não impede que outras criaturas entrem no espaço dele. No final de cada um de seus turnos, os enxames causam 6d12 pontos de dano de veneno a qualquer criatura em seu espaço (Fortitude reduz à metade). Ele pode gastar uma ação de movimento para mover um enxame com deslocamento de 12m.

• *Ferver Sangue (Padrão, 14 PM)* Uma maldição é rogada pelo aracnídeo contra uma criatura em alcance curto. Quando a magia é lançada, e no início de cada um de seus turnos, o alvo sofre 8d8 pontos de dano de fogo e fica enjoado por uma rodada (Fortitude reduz à metade e evita a condição). Se o alvo passar em dois testes de Fortitude seguidos, dissipa a magia. Se o alvo for reduz ido a 0 PV pelo dano desta magia, seu corpo explode, matando-o e causando 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas a até 3m (Reflexos reduz à metade). Essa magia não afeta criaturas sem sangue, como construtos ou mortos-vivos.

• *Seta Infalível de Talude (Padrão, 9 PM)* O aracnarcano projeta cinco lanças de energia. Cada lança atinge um alvo em alcance médio, causando 1d8+1 pontos de dano de essência (uma das lanças também inflige os efeitos de Peçonha Arcana, se causar dano).

Magia Venosa As magias do aracnarcano recebem o seguinte aprimoramento: +2 PM. Além do efeito normal, criaturas que sofram dano da magia sofrem os mesmos efeitos do veneno peçonha arcana.

Veneno Peçonha Arcana (perde 2d12 pontos de vida e 1 ponto de mana por 3 rodadas, Fortitude CD 28 reduz para 1 rodada).

For 1 , Des 2, Con 0, Int 7, Sab 4, Car 1

Perícias Enganação +11, Intuição +8, Misticismo+17.

Tesouro Dobro mais 1d4 doses de peçonha arcana (CD 24 para extrair).

Bando de Deinonicos ND 8

O deinonico é um dinossauro carnívoro, bípede e esguio, com cabeça grande e cauda comprida. Tem em média 1,5m de altura e 3m de comprimento. Rápido, com uma mandíbula repleta de dentes afiados e garras traseiras curvadas como foices, o deinonico é um predador letal. Além disso, caça em bandos, conseguindo matar criaturas maiores do que ele.

Animal (bando) Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 23, **Fort** +18, **Ref** +12, **Von** +7
Pontos de Vida 700
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +26 (4d4+8) e duas garras +26 (2d6+8, 18)

Caçada Primal (Completa) Os deinonicos avançam correndo e saltando, e atacam todas as criaturas em seu caminho. O bando percorre até o dobro de seu deslocamento; ele pode passar por espaços ocupados por criaturas Médias ou menores mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Ao final do movimento ele faz dois ataques com garras e compara o resultado de cada ataque com a Defesa de todas as criaturas nos espaços por onde passou, causando dano normal de garras em cada acerto. Os deinonicos não podem utilizar essa habilidade se estiverem flanqueados. *Recarga (movimento)*.

Ataque em Bando Se um ataque do bando exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ele causa o dobro do dano (inclusive bônus numéricos e dados extras). Se um ataque do bando errar, ele ainda assim causa metade do dano.

Forma Coletiva O bando é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área. Um personagem com o poder Trespassar que acerte um bando pode usar este poder uma vez por turno, pagando seu custo normal.

For 4, Des 3, Con 4, Int –4, Sab 2, Car 0

Tesouro Nenhum.

Besouro do Óleo ND 11

Este enorme besouro predador está entre os animais mais temidos de Arton. Habita selvas profundas, mas avança através de florestas e planícies em busca de grandes comunidades de criaturas para atacar e devorar. A cor de sua reluzente carapaça varia em tons de verde, indo desde os mais claros até os mais escuros, sendo estes mais comuns nos adultos.

Embora o besouro do óleo seja equipado com uma mandíbula poderosa, sua arma mais terrível é uma rajada de substância cáustica que lembra óleo fervente. Absurdamente inflamável, a enzima se incendeia em contato com o ar e emite chamas leitosas e macabras, de aspecto sobrenatural, que deixam apenas cinzas e queimaduras assustadoras por onde passam.

Além da rajada flamejante, o besouro do óleo também dispõe de uma couraça natural fortemente blindada e revestida com um muco cáustico como a enzima que ele expele, com a diferença de que não é inflamável. Por causa desse muco, tocar o besouro causa terríveis queimaduras.

Besouros do óleo põem ovos, dos quais nascem larvas. Estas, depois de comer muito, tecem casulos onde sofrem sua metamorfose para a forma adulta. Os casulos são feitos de uma seda muito leve, que atinge preços altíssimos em Vectora.

O líquido inflamável dos adultos também é valorizado como combustível para lampiões, tochas ou bombas. Um besouro tem até cinco litros desse líquido.

Animal Enorme

Iniciativa +8, **Percepção** +11, faro, visão na penumbra
Defesa 41, **Fort** +29, **Ref** +18, **Von** +23, redução de fogo 20
Pontos de Vida 550
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +34 (4d10+22 mais 6d6 de fogo).

Couraça Cáustica Uma criatura que cause dano ao besouro do óleo com um ataque corpo a corpo sofre 2d12+11 pontos de dano de fogo devido ao muco que recobre o corpo do inseto. Criaturas com alcance natural maior que 1,5m não sofrem esse dano.

Rajada Flamejante (Padrão) O besouro do óleo cospe seu óleo flamejante em um cone com alcance 18m. Criaturas na área sofrem 12d10+12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos CD 31 reduz o dano à metade e evita a condição em chamas). *Recarga (passar uma rodada sem usar esta habilidade).*

For 10, Des –1, Con 7, Int –5, Sab 2, Car –2

Tesouro 1d4 doses de óleo de besouro (CD 26 paara extrair, cada dose vale T$ 250) e 2d4 casulos de seda (CD 26 para extrair, cada casulo vale T$ 100).

Besouro Gigante ND 7

Tão compridos quanto uma mesa de taverna, estes animais são verdadeiros encouraçados. São equipados com mandíbulas grandes e afiadas, capazes de cortar o tronco de uma árvore, e protegidos por uma carapaça feita de quitina negra e reluzente.

Besouros gigantes são fortes e agressivos, alimentando-se de tudo que veem pela frente. Felizmente, são encontrados apenas nas profundezas das maiores florestas. Besouros gigantes possuem asas, mas, devido ao seu peso, não conseguem voar.

Animal Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +3
Defesa 31, **Fort** +20, **Ref** +14, **Von** +9, redução de dano 10
Pontos de Vida 280
Deslocamento 9m (4q)

Corpo a Corpo Mordida x2 +24 (2d8+19).
Pinças Estilhaçadoras A mordida do besouro gigante causa 2d8+18 pontos de dano adicional contra objetos e ignora 10 pontos de sua redução de dano.
Quebrar Aprimorado (Livre) Se o besouro gigante acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra quebrar (teste +26).

For 5, Des –1, Con 6, Int –5, Sab 0, Car –4

Tesouro Nenhum.

Capitã Joldan

A descrição da Capitã Joldan está na caixa de texto "O Navio e sua Tripução", na página 127. Ela conta como um parceiro mestre que fornece um bônus de +2 em testes de ataque e na margem de ameaça e +3m de deslocamento dentro de embarcações.

Iryna Ullott, "Abençoada" por Tenebra ND 11

Com 17 anos, a jovem filha de Darvos Ullott é uma garota simples, envolvida em circunstâncias muito além de seu poder ou entendimento. Cresceu escutando as histórias de viagem do pai, o que lhe deu uma imaginação fértil, gosto por livros e desejo de conhecer o mundo. Fora isso — e a maldição de Tenebra que carrega —, não é muito diferente de uma menina típica de sua idade.

Iryna tem pele alva, grandes olhos azuis e cabelos negros que fluem lisos pelas costas e sobre os ombros. Seus traços são delicados e gentis. Quando a maldição é consumada, Iryna morre, mas ergue-se como um poderoso morto-vivo parecido com um vampiro. Mantém fragmentos de sua memória, mas sua personalidade é completamente corrompida.

Use esta ficha quando os personagens enfrentarem Iryna no fim da Parte 1. A estratégia dela é simples: atacar com suas garras, confiando em suas resistências para não ser ferida (e em sua mordida para se recuperar, caso seja). Quando Iryna ataca o grupo, está dominando seis marujos e Ortius, por isso não pode mais usar sua habilidade de dominar mentes. Entretanto, caso marujos suficientes morram, ela pode ter condições de dominar um dos heróis.

Morta-viva Média

Iniciativa +17, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 40, Fort +11, Ref +23, Von +17, cura acelerada 10, redução de dano 10/luz
Pontos de Vida 535
Pontos de Mana 77
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +33 (3d8+20) e duas garras +33 (2d8+15).
Loba em Pele de Cordeiro (Reação, 2 PM) A aparência de Iryna, ainda não mudada pela maldição, misturada aos encantamentos dos poderes vampíricos, mexe com o discernimento dos seus ex-aliados. A primeira vez que cada criatura tenta executar uma ação hostil contra Iryna, deve fazer um teste de Vontade (CD 30). Se falhar, perde a ação.
Magias Iryna lança magias como uma feiticeira de 11° nível (CD 30).
- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado até o final da cena.
- *Imobilizar (Padrão, 6 PM)* Um animal ou humanoide em alcance curto fica paralisado (Vontade reduz para lento). A cada rodada, o alvo pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade. Se passar, se liberta do efeito.
- *Legião (Padrão, 15 PM, sustentada)* Iryna domina a mente de até 10 criaturas em alcance médio. Eles obedecem cegamente a seus comandos, exceto ordens claramente suicidas. Um alvo tem direito a um teste de Vontade no final de cada um de seus turnos para se livrar do efeito. Alvos que passarem no teste ficam abalados por 1 rodada enquanto recuperam a consciência.
- *Marionete (Padrão, 10 PM, sustentada)* Iryna controla uma criatura em alcance médio. Ao sofrer a magia, e no início de cada um de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada. Se falhar, todas

as suas ações físicas naquele turno estarão sob controle de Iryna, e ela pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate, qualquer coisa de que seja fisicamente capaz. Iryna precisa de linha de efeito para controlar a vítima. Se perder o contato, não poderá controlá-la — mas ela estará paralisada até que Iryna recupere o controle ou a magia termine

• *Sussurros Insanos (Padrão, 3 PM)* Um humanoide em alcance curto fica confuso até o fim da cena (Vontade evita).

Predadora Noturna Abençoada por Tenebra, enquanto estiver em locais escuros Iryna recebe +10 em Furtividade (já contabilizado). Além disso, quando ataca com sua mordida, recupera uma quantidade de pontos de vida igual a metade do dano causado.

Sensibilidade ao Sol Quando exposta à luz solar direta, Iryna fica ofuscada e perde 6d6 pontos de vida por rodada.

Simulacro de Não-Vida Iryna ainda não é uma vampira completa, por isso ainda tem dificuldades em acessar parte de seus poderes. Se for descoberta antes do décimo dia, ela não terá as habilidades Loba em Pele de Cordeiro e Predadora Noturna.

For 4, Des 8, Con 3, Int 3, Sab 2, Car 5

Perícias Conhecimento +11, Diplomacia +14, Enganação +14, Furtividade +27, Nobreza +11.

Tesouro Nenhum.

Kalyadrix

A atual líder da aldeia nas copas, Kalyadrix herdou a posição de sua mãe, Raisala, que morreu em combate poucos meses atrás. Enquanto sua mãe estava viva, Kaly era uma princesa guerreira, preocupada apenas com o êxtase da batalha e em provar seu valor para sua tribo. Orgulhosa e agressiva, era uma dragoa caçadora até o cerne.

Quando sua mãe morreu, Kalyadrix começou a ser orientada por Mali, a drogadora. Mali tem tentado mostrar a Kaly todos os preceitos da Divina Serpente: dominar os fracos, mas também protegê-los. Entre os ensinamentos da drogadora e o contato com aventureiros do continente, Kaly talvez aprenda que há mais na vida do que subjugar os outros.

Alta e sinuosa, Kalyadrix é bela, com couro liso e brilhante cor de bronze, crista e cauda avermelhadas e olhos dourados. Possui a altivez de uma rainha, misturada com a arrogância de uma guerreira.

Se o grupo duelar com Kalyadrix, use as estatísticas de uma Voraci Guarda, mas Kalyadrix têm 320 PV e seu ataque corpo a corpo é Presa de Serpente x2 +26, 2d8+15, crítico 14/x3. No restante da aventura, ela conta como uma parceira Mestre que pode auxiliar os aventureiros dentro e fora de combate; ela fornece +4 em Percepção e Sobrevivência e +2 na margem de ameaças de ataques em corpo a corpo.

Nova arma: Presa de Serpente

Esta arma é uma espada feita de obsidiana — um tipo de vidro vulcânico negro, formado quando a lava esfria rapidamente. A obsidiana pode ser trabalhada para ficar mais afiada que o aço, mas é mais frágil. Como o material é encontrado perto de vulcões, as dragoas caçadoras acreditam que ele é uma dádiva da Divina Serpente — por isso o nome da arma. Seu gume extremamente afiado causa ferimentos terríveis, em um acerto crítico, o dano da arma aumenta em um passo (antes de ser multiplicado). Uma presa de serpente não pode receber a modificação material especial. Devido a sua fragilidade, a presa da serpente exige um treinamento especial para ser empunhada sem quebrar, por isso ela é uma arma exótica.

Arma Exótica de Uma Mão • T$ 1.000 • Dano 1d8 • Crítico 17 • 1 espaço • Corte

Luminescente ND 10

Nativos de Solaris, luminescentes são espíritos de chamas e luz. Vivem placidamente no Reino de Azgher, contentes em passar seus dias sendo banhados pela luz cálida do Deus-Sol. De fato, luminescentes são tão serenos em seu ambiente natural que alguns arcanos acreditam que eles não são seres independentes, mas sim raios de sol que agem conforme a vontade de Azgher.

Alguns luminescentes acabam vindo para Arton — trazidos por conjuradores, cruzando portais extraplanares ou por qualquer outra razão. Uma vez no Plano material, procuram se isolar em colinas ou montanhas longe da civilização, onde podem passar os dias em paz, recebendo o calor de seu criador.

Apenas uma coisa pode tirar um luminescente de sua placidez: a presença de um morto-vivo. Luminescentes odeiam as crias de Tenebra, e fazem de tudo para destruí-las — sem se preocupar com inocentes que possam queimar no processo.

Recentemente, relatos sobre luminescentes ensandecidos têm percorrido os reinos. Esses espíritos vagam a esmo, queimando tudo por onde passam. Alguns sábios sugerem que esses luminescentes enlouqueceram ao descobrir um mundo em que há

lugares escuros — para eles, a noção de que a realidade não é toda banhada por Azgher teria sido demais. Já outros suspeitam de um plano de Tenebra...

Luminescentes são humanoides altos e muito esguios, com braços, dedos e cabeça finos e alongados. É difícil enxergar um luminescente em detalhes, pois seus corpos são envoltos por chamas muito claras, que ofuscam qualquer um que olhe em sua direção.

Espírito Médio

Iniciativa +15, **Percepção** +16, visão no escuro
Defesa 34, **Fort** +16, **Ref** +16, **Von** +11, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.
Pontos de Vida 360
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +27 (1d10+10 mais 2d6 fogo).
À Distância Quatro disparos solares +26 (4d6+10 de fogo).
Aura de Calor No início de cada turno do luminescente, todas as criaturas em alcance médio sofrem 4d6+10 pontos de dano de fogo.
Inimigo dos Mortos Contra mortos-vivos, o luminescente causa +1d6 pontos de dano de fogo.
Miragem Fervente O calor emitido pela criatura é muito forte, tornando difícil vê-lo com clareza. O luminescente possui camuflagem leve.

For 2, Des 6, Con 4, Int 0, Sab 2, Car 0

Tesouro Nenhum.

Marujo do Filha do Oceano ND 1

A tripulação do Filha do Oceano é formada por 27 marujos. Use a ficha a seguir para eles. Obviamente, os marujos não são todos iguais — alguns nem mesmo são humanos. Se você quiser, pode fornecer habilidades para diferenciá-los. Mas, no geral, não se preocupe com tais detalhes. Os marujos são coadjuvantes e, de qualquer maneira, bem mais fracos que os personagens.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +3
Defesa 15, **Fort** +5, **Ref** +9, **Von** +2
Pontos de Vida 11
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra +11 (2d6+7, 18).
Pernas do Mar Quando está se equilibrando ou escalando, o marujo não fica desprevenido e seu deslocamento não é reduzido à metade.

For 2, Des 2, Con 0, Int –1, Sab 1, Car –1

Tesouro Nenhum.

Primeiro Imediato Ortius ND 7

O Primeiro Imediato Ortius é descrito na caixa de texto "O Navio e sua Tripução", na página 127.

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +6, faro
Defesa 32, **Fort** +17, **Ref** +14, **Von** +10
Pontos de Vida 280
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada curta +23 (1d6+15, 19), escudo pesado +23 (1d6+15) e chifres +23 (1d6+15).
Ordens de Combate (Movimento) Ortius grita comandos para seus aliados, fornecendo +2 nos testes de ataque pela cena.
Pancada Estonteante Uma criatura atingida pelo escudo pesado de Ortius fica atordoada por uma rodada (Fortitude CD 26 evita e a criatura não pode mais ser atordoada por esta habilidade até fim da cena).
Proteger os Fracos (Reação) Quando um aliado adjacente a Ortius sofre dano, o minotauro pode escolher sofrer metade do dano no lugar do alvo original.

For 5, Des 1, Con 3, Int 0, Sab –1, Car 1

Perícias Intimidação +8, Guerra +9.
Equipamento Escudo pesado, espada curta, loriga segmentada.
Tesouro Metade.

Pterodáctilo ND 4

Os dinossauros voadores de Galrasia. Seu corpo tem aproximadamente 2m, com cabeça comprida. Sua envergadura chega a 10m. Seus ossos são ocos, como os das aves, o que os torna pouco resistentes. Mesmo assim, a combinação de asas com presas pontudas torna-os bem perigosos! Quando estão caçando, é comum que agarrem suas presas e ergam-nas muito alto para então soltá-las, fazendo com que morram com a queda.

Animal Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 21, **Fort** +8, **Ref** +15, **Von** +7
Pontos de Vida 32
Deslocamento 6m (4q), vôo 24m (16q)

Corpo a Corpo Mordida +17 (2d8+9) e garras +17 (2d6+9).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se o pterodáctilo acerta um ataque de garras, pode fazer a manobra agarrar (teste +19).
Ossos Pneumáticos O pterodáctilo sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de impacto.

For 2, Des 4, Con 1, Int –5, Sab 2, Car –1

Tesouro Nenhum.

Rei-tirano Gigante ND 15

Tiranossauros comuns estão entre os predadores mais vorazes de Galrasia. Este exemplar específico cresceu ainda mais que o comum, devido à infusão de energia positiva da ilha, e se tornou praticamente tão perigoso quanto o pior dos gigantes ou dragões.

Animal Enorme

Iniciativa +14, **Percepção** +14, faro, visão no escuro
Defesa 50, **Fort** +28, **Ref** +22, **Von** +15, redução de dano 5

Pontos de Vida 775
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +44 (6d8+16) e cauda + 44 (6d6+6).
Agarrar Aprimorado (Livre) Quando o rei-tirano acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (teste +49).
Cauda Avassaladora (Livre) Quando acerta um ataque de cauda, o rei-tirano gigante arremessa a vítima 1d6 x 1,5m em uma direção à escolha dele (Fortitude CD 40 evita). A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d8 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.
Engolir (Padrão) Se o rei-tirano começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 4d12+10 pontos de dano de impacto, mais 4d12+10 pontos de dano de ácido, no início de cada turno do rei-tirano. Uma criatura engolida pode escapar causando 50 pontos de dano ao estômago do rei-tirano (Defesa 20). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente dele.

For 12, Des 1, Con 6, Int –4, Sab 1, Car –1

Tesouro Nenhum.

SENHOR DA MONTANHA ND 11

Uma criatura única, feita de rochas vulcânicas animadas pela presença do vitarium. Seu único próposito é proteger as próprias pedras que lhe deram vida. O Senhor da Montanha (assim chamado pelas caçadoras da aldeia nas copas) é uma grande serpente de rochas incandescentes, com um núcleo de fogo vivo. Sua cabeça feita de pedras possui dentes grossos de lascas afiadas.

Monstro Colossal

Iniciativa +10, **Percepção** +11, percepção às cegas
Defesa 39, **Fort** +24, **Ref** +11, **Von** +18, imunidade a ácido, fogo, paralisia e sono, redução de dano 5, vulnerabilidade a trevas
Pontos de Vida 575
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +34 (3d6+20 mais 3d6 fogo) e cauda +34 (2d12+20)
Emanação Positiva Quando sofre um acerto crítico, o senhor da montanha libera uma onda de energia positiva que afeta todas criaturas em alcance curto. Criaturas vivas na área recuperam 5d8 pontos de vida e mortos-vivos sofrem 5d8 pontos de dano de luz (Vontade CD 30 reduz o dano à metade).
Piroclasma (Completa) O Senhor da Montanha avança em linha reta, trazendo consigo uma enorme onda de magma superaquecido. Ele percorre até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Enorme ou menor, mas não pode passar pelo mesmo espaço duas vezes. Uma criatura atingida sofre 5d10+10 pontos de dano de fogo e 5d10+10 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 32 reduz todo o dano à metade). *Recarga (movimento).*
Vulcão (Livre) A agitação do Senhor da Montanha afeta todo o vulcão ao seu redor, gerando efeitos devastadores e imprevisíveis. No início de cada rodada, role 1d6 e consulte a tabela abaixo para determinar esse efeito. O Senhor da Montanha é imune a estes efeitos.

1) Cratera. Uma cratera se abre debaixo de um personagem escolhido aleatoriamente. Ele cai num poço de lava e fica parcialmente imerso (Ref CD 30 evita e move o personagem 1,5m). Um personagem parcialmente submerso desta forma sofre 10d6 pontos de dano de fogo por rodada. Ele pode sair do poço gastando uma ação padrão e passando em um teste de Atletismo (CD 20).
2) Tremor. O vulcão convulsiona e treme. Todas as criaturas ficam caídas (Fortitude CD 30 evita).
3) Fuligem. Uma nuvem de cinzas obstrui a visão. Durante essa rodada, o Senhor da Montanha tem camuflagem total.
4) Chuva de Fogo. Pequenas pedras em chamas caem sobre a área. Todas as criaturas na área sofrem 10d6 pontos de dano de fogo (Reflexos CD 30 reduz à metade).
5) Fumaça Tóxica. O ar é tomado por fumaça pesada e tóxica. Todas as criaturas ficam enjoadas por uma rodada (Fort CD 28 evita).
6) Pedregulho. Uma criatura escolhida aleatoriamente é atingida por um pedregulho em chamas expelido do vulcão. A vítima sofre 10d8+20 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 30 evita).

For 10, Des 1, Con 6, Int –4, Sab 2, Car –4

Tesouro Nenhum.

SERPENTE MARINHA ND 11

Pessoas que não estão acostumadas à vida no mar consideram a serpente marinha uma lenda, fruto de histórias exageradas de marujos impressionáveis. Os tais marujos sustentam que a serpente marinha é real. Mais do que isso, é motivo de pesadelos — talvez a única coisa mais temida por eles que uma tempestade em alto mar.

Os marujos estão certos. A serpente marinha existe. Foi criada pelo Grande Oceano para expulsar do mar outros monstros, como dragões e crias de Megalokk, mas também ataca embarcações de todos os tipos. É uma fera irracional e esfomeada, e por isso bastante agressiva.

O corpo de uma serpente marinha é comprido, alcançando mais de 20 metros e terminando em uma cabeça gigantesca, reptiliana e repleta de dentes finos e longos. Sua pele escamosa pode ser cinzenta, azul chumbo ou verde musgo. Mas é difícil ver uma serpente marinha com clareza: quando ela ataca, grande parte de seu corpo fica submerso, e mesmo o pescoço e a cabeça ficam encobertos pelas ondas e espuma do mar.

A maior parte dos relatos de serpentes marinhas são de barcos que a veem ao longe, de relance. Afinal, quando ela se aproxima, normalmente não sobra

ninguém para contar a história! Por isso, até hoje muitos não acreditam em sua existência. Mas, entre quem vive no mar, há um ditado: "Apenas quem já sobreviveu a um encontro com uma serpente marinha pode se considerar um marujo de verdade".

Monstro Colossal

Iniciativa +14, **Percepção** +11, faro, visão no escuro
Defesa 41, **Fort** +23, **Ref** +18, **Von** +12
Pontos de Vida 560
Deslocamento 6m (4q), natação 24m (16q)

Corpo a Corpo Mordida +34 (5d8+30).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se a serpente marinha acerta um ataque de mordida, pode realizar a manobra agarrar (teste +44).
Arremessar (Movimento) A serpente marinha pode arremessar em direção ao mar uma criatura que esteja agarrando. A criatura é arremessada por 2d6 x 1,5m na água, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada e fica atordoada por uma rodada (Fortitude CD 31 reduz o dano à metade e evita a condição atordoado).
Guincho (Movimento) O monstro marinho emite um guincho alto e agudo; todas criaturas em alcance médio sofrem 5d8+20 pontos de dano de impacto e ficam surdas até o final da cena (Fortitude CD 28 reduz o dano à metade e evita a condição surdo). *Recarga (movimento).*
Névoa A serpente marinha expele constantemente nesgas de uma densa neblina cinzenta que se concentra ao seu redor. A serpente recebe camuflagem leve pela névoa, e pode enxergar normalmente dentro dela. Ventos fortes como um vendaval impedem a formação da névoa.
Soçobrar (Padrão) A serpente marinha atira seu corpanzil contra uma embarcação, fazendo com que ela balance violentamente. Todas as criaturas na embarcação sofrem 5d8+10 pontos de dano de impacto e ficam atordoadas por uma rodada e caídas (Reflexos CD 28 reduz o dano a metade e evita as condições).

For 11, Des 3, Con 6, Int –5, Sab 2, Car –2

Tesouro Nenhum.

TARANTULOIDE ND 5

Seres humanoides com características de aranhas, tarantuloides têm pele púrpura coberta de pequenos pelos escuros, quelíceras e oito olhos bulbosos e negros. Têm a mesma altura e peso médios de um humano.

Tarantuloides são criaturas estúpidas e agressivas, que vivem apenas para se alimentar. Vivem nos ermos ou nas margens de estradas entre os reinos, onde espreitam nas sombras, à espera de viajantes incautos que possam atacar e matar.

Monstro Grande

Iniciativa +10, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +16, **Ref** +11, **Von** +6
Pontos de Vida 40
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +19 (2d6+10 mais veneno) e duas garras +19 (2d6+10).
Veneno Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fortitude CD 20 reduz a duração para 1 rodada).

For 4, Des 6, Con 1, Int –2, Sab 2, Car –1

Tesouro 1d4 doses de peçonha concentrada (CD 20 para extrair).

TENDRÍCULO ND 6

Um tendrículo é uma criatura vegetal, uma planta ambulante carnívora — e faminta. Não se sabe se os primeiros tendrículos foram criados por magia ou se vieram de outro Plano, mas atualmente eles habitam as profundezas de quase todas as grandes florestas de Arton. Às vezes, tendrículos também vivem em pequenos bosques, perto de áreas habitadas. Embora isso seja raro, quando acontece é um grave problema para as aldeias próximas.

Um tendrículo se parece com um amontoado de vegetação úmida, unida por vinhas e cipós. Possui dois "tentáculos", feitos de galhos, e uma grande abertura no centro do corpo, similar a uma boca, repleta de "dentes" feitos de espinhos.

Tendrículos possuem uma grande capacidade de regeneração, recuperando folhas, galhos e vinhas cortados em questão de minutos. Entretanto, para manter essa capacidade, precisam consumir grandes quantidades de carne…

Monstro Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +16, **Ref** +8, **Von** +12, imunidade a sangramento e veneno
Pontos de Vida 210
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +20 (2d6+10 mais veneno) e dois tentáculos +24 (4d4+5).
Agarrar Aprimorado (Livre) Quando o tendrículo acerta um ataque de tentáculo, pode usar a manobra agarrar (teste +26).
Engolir (Padrão) Se o tendrículo começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 2d10+5 pontos de dano de impacto, mais 2d10+5 pontos de dano de ácido, no início de cada turno do tendrículo. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao interior do tendrículo (Defesa 10). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente dele. Enquanto estiver com uma criatura engolida, o tendrículo ganha cura acelerada 20.

Veneno Essência de sombra (a vítima fica debilitada, Fortitude CD 22 reduz para fraca).

For 3, Des 2, Con 2, Int –2, Sab 3, Car –4

Perícias Furtividade +10 (+12 em florestas).
Tesouro 1d4 doses de essência de sombra (CD 21 para extrair).

VORACI GUARDA ND 6

As dragoas caçadoras são descritas na caixa de texto "Rainhas da Selva", na página 138. A seguir está a ficha de uma caçadora típica de Galrasia.

Humanoide (voraci) Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +7, faro, visão na penumbra
Defesa 27, **Fort** +18, **Ref** +12, **Von** +6
Pontos de Vida 190
Deslocamento 9m (6q), escalar 9m (6q)
Corpo a Corpo Duas garras +20 (2d6+16, 14/x3).
Corta-Passos (Livre) Quando faz um ataque corpo a corpo, a voraci guarda pode sofrer –2 no teste de ataque ferir a perna do alvo. Se acertar o ataque, além de causar dano, a voraci deixa o alvo lento (Fortitude CD 22 evita a condição lento).
Fúria (Livre) Uma vez por cena, a voraci guarda entra em fúria até o fim da cena, ou até passar uma rodada inteira sem atacar ou ser alvo de um efeito (ataque, habilidade...) hostil. Ela recebe +4 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração.

For 1, Des 6, Con 1, Int –1, Sab 2, Car –1

Perícias Atletismo +8, Furtividade +13, Sobrevivência +9.
Equipamento Couro batido ajustado. **Tesouro** Padrão.

ZUMBI DE TENEBRA ND 6

Esta criatura sem mente é criada por um dos poderes de Iryna. A vítima do poder morre, mas seu corpo se mantém animado — uma casca vazia, sem emoções ou personalidade, apenas fome. Em questão de minutos após a morte, a pele da vítima seca e empalidece, seus cabelos ficam duros e quebradiços e seus olhos ficam completamente brancos e vazios.

O zumbi de Tenebra não é muito diferente de um zumbi normal. Mas, por ser cria direta de uma maldição da Deusa das Trevas, possui uma quantidade maior de energia negativa, o que torna-o mais forte e resistente.

Morto Vivo Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +17, **Ref** +12, **Von** +7
Pontos de Vida 120
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +24 (3d6+20).

Vitarium: Energia Positiva Portátil

Um elemento mágico, encontrado apenas em Galrasia, o vitarium parece âmbar, mas pulsa com calor agradável e luz dourada. Isso porque não é um mineral, mas energia positiva concentrada e solidificada!

O processo de formação do vitarium leva séculos, e exige um fluxo constante de energia positiva. Com o tempo, essa energia se acumula e toma forma sólida. Em Arton, o único lugar capaz de fornecer esse fluxo é Galrasia — e mesmo assim, apenas nos pontos mais profundos da ilha.

O vitarium é encontrado em "pedras", que variam do tamanho de um cascalho até o de um punho. Uma pedra bruta de vitarium pode ser usada como um item vestido (guardada em um bolso ou usada como um pingente) que fornece redução de dano 2/trevas. Alternativamente, o vitarium pode ser trabalhado como um material especial para fabricação de itens esotéricos, um segredo conhecido por algumas artesãs de Galrasia. Um item exotérico de vitarium potencializa magias de cura de luz, aumentando sua cura em +1 PV por dado.

Vitarium raramente é comercializado, as poucas pedras à venda foram contrabandeadas de Galrasia. Uma pedra bruta (suficiente para fabricar um item esotérico) vale T$ 4.500.

Fraqueza Zumbi O zumbi de Tenebra sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seu cérebro (Defesa 36).
Olhar Funesto Uma criatura viva que enxergue o zumbi de Tenebra deve fazer um teste de Vontade (CD 22). Se falhar, fica abalada. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

For 4, Des –1, Con 3, Int –, Sab 1, Car –5

Tesouro Nenhum.

EXTRA: BREVES JORNADAS

Na caminhada pelo mundo divertido e engrandecedor do RPG, podemos dizer sem falha que um dos momentos mais desafiadores para um mestre é justamente iniciar um novo grupo com jogadores principiantes. Chegar a um equilíbrio sutil entre balanceamento dos inimigos e enredo simples, ainda que desafiador, pode parecer um obstáculo grande demais em alguns momentos.

Breves Jornadas é uma coluna da revista *Dragão Brasil* que se propõe justamente a facilitar este processo. Com aventuras curtas, mas ainda assim bem amarradas, a sessão traz todo mês a receita exata para uma mesa simples e divertida.

A seguir você encontrará duas Breves Jornadas escolhidas a dedo pelos editores. Você pode usá-las antes de começar *Sob os Céus de Vectora*, como uma espécie de aquecimento para que os jogadores se conheçam ainda melhor depois da sessão zero, ou como coringa para uma daquelas tardes em que ninguém pensou em uma aventura e o grupo não tem muito tempo, mas todos querem jogar mesmo assim!

Sua diversão, é claro, não precisa parar por aqui: assinando a *Dragão Brasil* em www.dragaobrasil.com.br, você recebe a *Breves Jornadas* todos os meses como conteúdo da revista.

MISTÉRIO NA MANSÃO DA MAGA!

INTRODUÇÃO

Magia é uma benção que existe em abundância em Arton. Seja pela presença ativa de Wynna, seja por sua filosofia de nunca negar acesso a essa dádiva, é algo que se espalha mesmo longe de grandes centros urbanos como Valkaria.

No interior dos reinos, em vilas esquecidas pelos deuses, magos menos ortodoxos passam suas tradições adiante para estudantes atentos. Bruxos servem como conselheiros e boticários em comunidades distantes. Feiticeiros nascem em famílias sem ancestrais mágicos. Entretanto, nem todos são benevolentes. Existem aqueles que usam a distância das autoridades para realizar planos pérfidos e pesquisas profanas. E quando se tornam uma ameaça, é a hora de aventureiros entrarem em ação.

RESUMO DA AVENTURA

Mistério na Mansão da Maga é uma Breve Jornada pensada para uma única sessão, mas também serve como ponto de partida para uma campanha. É ideal para um grupo de quatro personagens de 1º nível.

Convidados à Grande Academia Arcana, os personagens são contratados para investigar o desaparecimento da amiga de uma professora. Eles são, então, transportados para uma vila, que os receberá calorosamente. Ao se dirigirem à residência de Lucrécia, a maga desaparecida, devem investigar os cômodos em busca de pistas. Quando armadilhas e portas secretas aparecem, a busca leva todos a um andar inferior secreto, onde descobrem as verdadeiras intenções da conjuradora.

Cena 1

À PROFESSORA, COM CARINHO

Existem diversas formas de introduzir os personagens: conjuradores podem ser alunos da Academia Arcana, convidados por sua professora para uma primeira missão; outra opção é que sejam aprendizes de antigos colegas de aventura da professora; ou apenas mercenários. De um jeito ou de outro, todos são convidados ao campus.

Passando por um casebre acima de qualquer suspeita, com uma placa simples de "Escola de Magia", chega-se ao semiplano em que a instituição se localiza. Os céus são multicoloridos, e seis sóis, cada um representando um elemento, dançam no firmamento.

Raschid, o gênio da terra e zelador da Academia, surge para levá-los até o escritório da professora Ysailie. Ela é uma elfa, veste robes formais verdes, um capelo, e sua expressão é séria. O escritório não é grande, mas tem espaço para cadeiras confortáveis nas quais pede que todos se sentem. Xícaras flutuam até cada um, acompanhadas por um bule florido que as preenche com chá.

O motivo do convite é que uma amiga de longa data, chamada Lucrécia, deixou de responder as cartas de Ysailie há algumas semanas. Incomodada pelo silêncio repentino, a professora os contatou. Ela também explica a vocês que que Lucrécia estudou na Academia Arcana, mas suas ambições não eram acadêmicas.

Como pagamento, Ysailie oferece T$ 2000 e uma das suas posses mais valiosas: um *anel da proteção* (*Tormenta20*, p. 342). Assim que os personagens estiverem prontos, a professora traça símbolos arcanos no ar,, abrindo um portal para a vila.

Cena 2

Vila Feliz

Quando os aventureiros cruzam o portal, surpreendem a população local, que para seus afazeres assim que os percebem. Trata-se de um povo amigável e curioso, que logo cerca o grupo, perguntando sobre suas aventuras. Oferecem comida, estadia, descontos, tudo para estes grandes heróis. Assim que os personagem comentam o motivo que os trouxe até ali, todos se mostram aliviados em saber que os desaparecimentos serão investigados.

O estranho é que o povo se refere a diversos casos. Com um teste de Diplomacia ou Investigação (CD 15) o grupo descobre que ao menos cinco jovens sumiram sem deixar rastros, além da maga e seu aprendiz, chamado Andrew.

Após toda essa comoção, o grupo é levado ao portão da mansão da maga. A propriedade tem um grande quintal com claros sinais de abandono, que rodeia o prédio largo de fachada magnífica, com dois andares.

Cena 3

Salão Principal

As portas duplas da entrada principal estão destrancadas e levam a um salão amplo, com um pé direito muito alto. Do lado direito e esquerdo existem portas que levam para fora deste aposento.

No centro, sobre um pedestal redondo, há uma estátua de uma mulher com mãos suplicantes para o alto, quase tocando o teto. Qualquer um treinado em Religião notará que se trata de uma representação de Valkaria.

Um personagem que passe em um teste de Investigação ou Percepção (CD 25) nota que a estátua no centro é um tipo de construto mágico, usado para tomar conta de um lugar importante. Com um teste de Misticismo (CD 17), o personagem sabe que essa estátua não agirá até ser provocada com alguma ação agressiva, como ataques diretos, magias que exijam um teste de resistência e afins.

Criatura. Efígie animada (página 155).

Não sendo provocada, a efígie permanecerá imóvel. Abrir a porta secreta (Cena 10) ativa a estátua, que atacará assim que os personagens voltarem ao salão principal.

Cena 4

Corredor Perigoso

Saindo do salão, os personagens têm acesso ao corredor que dá a volta ao redor do aposento. À esquerda está a porta da biblioteca (Cena 5) e à direita a da cozinha (Cena 6). Porém, caso sigam pelo corredor, serão surpreendidos.

Do lado esquerdo existe um fosso camuflado (*Tormenta20*, p. 317), uma armadilha escondida sob o carpete. Na direita, escondida na parede, há uma armadilha de virote (*Tormenta20*, p. 317). Essas armadilhas afetam apenas o personagem que estiver andando a frente. Caso tenham encontrado ou sofrido os efeitos de uma das armadilhas, todos recebem +2 em Investigação para encontrar e desarmar a segunda.

Os corredores se encontram atrás do salão principal, diametralmente oposto à porta de entrada, onde há uma escada que leva aos andares superiores. Entretanto, com um teste de Investigação ou Misticismo (CD 15) é possível encontrar um mecanismo mágico, na base da escadaria, onde há uma fechadura.

A fechadura é complexa e está sob efeito da magia *Tranca Arcana* (Misticismo CD 16 para identificar magia). Para abri-la é necessário um teste de Ladinagem (CD 40), dissipar o feitiço, usar a mesma magia de forma aprimorada, ou, é claro, utilizar a chave adequada (na Cena 8).

Cena 5

A Biblioteca Inocente

Do lado esquerdo da residência existe uma biblioteca formidável, com paredes cobertas de livros. Os temas, porém, são um tanto... curiosos, como o Plantio de Gerânios 4ª Edição. Estranhamente, não há nenhum livro sobre magia.

Se um personagem passar algum tempo vasculhando o lugar (um teste de Investigação contra CD 20), poderá encontrar 1d4 coleções de livros aprimoradas (determine a perícia de cada uma aleatoriamente; veja *Tormenta20*, p. 158).

Cena 6

Panela Barulhenta

Na extremidade oposta da biblioteca está a cozinha. O ambiente é bastante limpo, como se ninguém nunca tivesse usado o local, mas quando entram no cômodo, os aventureiros ouvem um barulho vindo de uma panela enorme, com tampa. Ao se aproximarem, um glop salta lá de dentro.

Criatura. Glop (*Tormenta20*, p. 286).

Assustada, a criaturinha pode ser tranquilizada com um teste de Adestramento (CD 25) ou oferecendo algum tipo de comida para ela. Se fizerem ambos, o glop se torna um parceiro que, uma vez por rodada, fornece um bônus de +1d4 pontos de dano de ácido em uma rolagem de dano corpo a corpo do personagem.

Cena 7

Laboratório

Subindo a escadaria, o andar possui três salas, uma grande à direita e duas menores à esquerda.

À direita, através de portas duplas, encontra-se um laboratório de estudo arcano. O local é organizado e esterilizado, com substâncias em diversos recipientes, assim como anotações arcanas em quadros negros e papéis. Analisando os escritos com Misticismo (CD 10), é perceptível que são fórmulas básicas, provavelmente escritas pelo aprendiz da maga.

Os textos podem ser usados como 4 pergaminhos: 1 de *Armadura Arcana*, 2 de *Seta Infalível de Talude* e 1 de *Dissipar Magia*. Além disso, entre os frascos existem 6 essências de mana, rotuladas.

Cena 8

Quarto de Lucrécia

Uma das duas salas menores é um quarto luxuoso, com uma enorme cama com dossel. Aqui há um armário repleto de vestidos elegantes (que equivalem a trajes da corte), uma penteadeira e um quadro meio torto. O quadro retrata uma mulher de sorriso misterioso, longos cabelos negros e robes brancos.

Na penteadeira estão as cartas de Ysailie, 3 bálsamos restauradores e uma planta baixa da propriedade, com um círculo na escada (o que fornece um bônus de +5 em Investigação para achar a passagem secreta). Se ajeitarem o quadro, uma chave pesada de cobre cai no chão, fazendo muito barulho. Caso ninguém mexa na pintura, peça um teste de Investigação ou Percepção (CD 15) para revelar a chave. Esta chave mágica abre a passagem secreta.

Cena 9

Aposentos do Aluno

Menor que as outras salas, com espaço apenas para uma cama e uma escrivaninha, esse quarto é simples e confortável. Em cima da escrivaninha é possível ver um livro com capa de couro.

Investigando o volume, os personagens descobrirão que trata-se do diário do aprendiz de Lucrécia, Andrew, que se intitulou "o Azul". Aqui ele fala principalmente o quão agradecido é à sua mentora e sobre sua rotina. Nas páginas finais, entretanto, descreve que sua tutora está cada vez mais estranha, se recolhendo em uma sala secreta. Também diz que aproveitará uma viagem dela para ver o que está escondendo. O último parágrafo, rabiscado com pressa, diz:

Não acredito no que vi. Como minha mestra pode ter feito aquilo? Vou esconder a cópia da chave atrás da pintura dela e fugir. Que Wynna tenha misericórdia de mim.

Cena 10

O Verdadeiro Laboratório

Ao abrir a fechadura, seja através da chave mágica ou com muita sorte, o grupo encontra uma passagem para baixo. Descendo, chegam a uma saleta com portas duplas, iluminada por velas mágicas. Através das portas, há um outro laboratório.

No centro da sala existem cinco macas com corpos preservados, porém com cheiro de decomposição. As paredes e o piso estão cobertos de escritas arcanas, que, com um teste de Misticismo ou Religião (CD 15), revelam-se de cunho necromântico. Do outro lado da sala existe mais um par de portas que levam à Cena 11.

Quando todos estiverem dentro da sala, os cadáveres levantam-se.

Criaturas. Zumbi x5 (*Tormenta20*, p. 297).

Quando o combate acaba, é possível investigar as inscrições mais atentamente. Decifrar os códigos requer

um teste estendido de Misticismo (CD 20, 3 sucessos exigidos antes de 3 falhas). Tendo sucesso, o plano de Lucrécia fica claro: realizar um ritual que transformaria todos na vila em mortos-vivos sob seu comando, e utilizá-los para se vingar dos professores que crê terem causado sua expulsão da Academia Arcana.

Cena 11

O Aprendiz

A última sala no subsolo é também uma biblioteca, bem menor, porém totalmente dedicada à magia. Há uma mesa no centro da sala, com diversos livros abertos, mas, subitamente, um esqueleto, vestindo robes azuis e uma tiara que brilha intensamente, começa a conjurar um feitiço.

Criatura. Andrew, o Azul.

Assim que o mago morto começa a gesticular para conjurar qualquer magia, a tiara em sua testa brilha. Um teste de Intuição ou Misticismo (CD 20) revelará que ela exerce algum tipo de controle sobre o mago. Para destruí-la, os personagens devem usar a manobra quebrar (*Tormenta20*, p. 234) contra o mago. A tiara possui RD 5 e 15 PVs.

Se um personagem quebrar a tiara, ou se ela for dissipada com *Dissipar Magia*, Andrew recupera sua consciência. Chocado em descobrir-se um morto-vivo, agradece por o libertarem e conta que, quando descobriu os planos da sua mestra, tentou fugir, mas ela deve tê-lo pegado e o transformado. Andrew também desativa a efígie no salão de entrada.

Epílogo: A Queda da Casa de Lucrécia

Vencendo o aprendiz, ou o libertando do controle mental, o grupo agora sabe que a maga tinha, na verdade, interesses nefastos. Mas será que devem revelar à população? Uma informação como essa os tornará menos receptivos, talvez até hesitantes quanto à magia.

Se disserem que encontraram os desaparecidos (ou os restos mortais de alguns deles), toda a vila ficará eternamente grata. Antes de voltarem a Valkaria, serão tratados como campeões, dormindo nas mais confortáveis tavernas.

Ysailie mal acredita no relato. Por que sua amiga estaria levantando os mortos? Por que nunca falou sobre seu ressentimento? Apesar de decepcionada, ela paga o prometido aos personagens, perguntando àqueles que não são alunos se desejam ingressar na Academia Arcana.

Os personagens avançam ao 2º nível, com uma professora oferecendo a chance de juntarem-se a maior instituição de ensino em Arton. Mas quais serão os planos de Lucrécia?

Só o futuro pode revelar esses segredos.

NPC & Criaturas

Efígie Animada ND 2

Construto, Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +8, **Ref** +4, **Von** +4, redução de dano 5
Pontos de Vida 45
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +12 (1d8+6).
Imobilidade Uma efígie animada pode permanecer completamente imóvel. Se ela estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ela é uma criatura e não uma estátua.

For 6, Des 0, Con 4, Int –, Sab 0, Car –5

Tesouro Nenhum.

Andrew, o Azul ND 2

Andrew nasceu na vila antes de Lucrécia instalar-se na mansão. Era um jovem faminto por conhecimento, e quando a maga chegou, logo percebeu seu talento nato.

Infelizmente foi transformado em morto-vivo quando descobriu os planos dela.

Morto-vivo (osteon) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 13, **Fort** +5, **Ref** +5, **Von** +13, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 30
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 20
Raio Arcano (Padrão) Uma criatura em alcance curto sofre 2d8+4 pontos de dano de essência (Reflexos CD 18 reduz o dano à metade).
Magias. Magias. Andrew lança magias como um bruxo de 2º nível (CD 18).
- *Armadura Arcana (Padrão, 1 PM)* Andrew recebe +5 na Defesa até o fim da cena.
- *Armadura Arcana (Reação, 2 PM)* Andrew recebe +5 na Defesa contra o próximo ataque que sofrer neste turno.
- *Seta Infalível de Talude (Padrão, 1 PM)* Andrew projeta duas setas de energia. Cada seta atinge um alvo em alcance médio, causando 1d4+1 pontos de dano de essência (uma das setas recebe +4 na rolagem de dano).

For 0, Des 2, Con 1, Int 4, Sab 0, Car 1

Perícias Misticismo +9.

PASSOS DE LAVA

INTRODUÇÃO

A nação-arquipélago de Khubar é uma terra cheia de belezas e perigos. É parte do território sob proteção do deus menor Benthos, o rei dos dragões marinhos, a quem os khubarianos devotam-se com fervor. Mas nem todos adoram o deus-dragão.

Há uma parte da população, entretanto, que cultua o colossal vulcão Kurur Lianth. Estes adoradores de Kurur Lianth são chamados de Escolhidos das Chamas, e muitos deles escolhem viver pacificamente. Alguns, entretanto, desejam expandir seus domínios a qualquer custo, mesmo que seja o de vidas inocentes.

RESUMO DA AVENTURA

Passos de Lava é uma aventura pensada para ser jogada em uma sessão única, mas que pode ser parte de uma campanha maior, para um grupo de aproximadamente quatro personagens de 1º nível em *Tormenta20*.

O grupo começa guardando uma reunião de emergência entre os representantes da ilha, até que um incêndio violento se inicia. Antes de resgatar quem está preso dentro do local, chamas vivas atacam. Será necessário correr contra o tempo antes do lugar vir abaixo.

Após esse encontro, o grupo deverá investigar uma ilhota vulcânica que recentemente deu sinais de atividade. Nela, os personagens enfrentarão uma adoradora do vulcão e seus capangas, cercados por veios de magma trazidos à tona.

Cena 1

FRENTE QUENTE

Os aventureiros podem ter sido contratados pelo conselho da ilha ou serem moradores locais servindo como guarda voluntária. De uma forma ou de outra, sua responsabilidade será garantir que ninguém atrapalhe a reunião que está acontecendo no salão comunitário.

O cenário da ilha é paradisíaco. O salão comunitário se destaca em meio a construções simples. Tumarkhans, lagartos-elefantes imensos usados como principal meio de transporte, passam ritmados pelas pequenas ruas de terra batida. Há uma brisa fresca vindo do mar, e, no horizonte, outra ilha expele lentamente uma coluna de fumaça. Repentinamente, é possível sentir o cheiro de algo queimando e o som crepitante do fogo.

Nesse momento, todos devem fazer um teste de Percepção (CD 15). Aqueles que passarem no teste notam chamas subindo pelas laterais do salão enquanto algumas criaturinhas pequenas, que lembram chamas vivas, correm. Quem falhar, ficará surpreendido na primeira rodada do combate.

Criaturas. Pequena chama x4 (página 159).

As pequenas chamas são um tipo de elemental do fogo muito fraco e com pouca inteligência, mas que podem causar incêndios. Elas não possuem estratégia alguma, se espalhando pelo local e atacando quem estiver mais próximo ou tenha causado dano. Assim que a última tiver sido derrotada, inicie a Cena 2, mas mantenha a ordem da iniciativa deste combate.

Cena 2

FOGO ALTO

O fogo se espalhou rapidamente, as labaredas cobrem as laterais do prédio, e o esforço da população parece ter pouco sucesso. De dentro do prédio, vozes clamam por ajuda entre tosses.

Salvar quem estiver lá dentro é representado pelo perigo complexo abaixo.

RESGATE NAS CHAMAS — ND 2

Enquanto as chamas consomem o prédio, os heróis tentam um perigoso resgate.

Objetivo Salvar o maior número das pessoas que estão dentro do salão antes que ele desabe.

Efeito O salão queima durante cinco rodadas, ao final das quais desmorona. É possível atrasar o desabamento com a ação apagar (abaixo). Os personagens mantêm a ordem de iniciativa do combate anterior, e mantêm quaisquer efeitos iniciados naquele combate (como magias e outras habilidades).

No início de cada um de seus turnos dentro do salão, cada personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 +1 por teste anterior) para resistir aos efeitos da fumaça (*Tormenta20*, p. 319). Criaturas que não

respiram ignoram esse efeito. Soluções criativas para se proteger, como um pano úmido no rosto, fornecem +2 nesse teste. Um personagem que fique inconsciente dentro do salão devido à fumaça pode ser resgatado como um NPC (veja abaixo).

Dentro do salão existem 8 NPCs. Cada NPC ocupa 10 espaços (com exceção do hynne Nanamo, que ocupa 5 espaços.

Quando o prédio desaba, quaisquer personagens dentro dele sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam soterrados pelos escombros. Qualquer NPC que não tenha sido resgatado morre.

Personagens soterrados ficam imóveis e em chamas. Soltar-se (ou soltar um aliado soterrado) exige um teste de Força (CD 17). Entretanto, cada tentativa causa 1d6 pontos de dano de fogo. Vários personagens podem ajudar nesse teste (veja a página 221).

Apagar (Destreza ou Inteligência CD 10) Você abafa focos do incêndio. Se passar, você faz com que o salão resista por mais 1 rodada antes de desmoronar. Essa ação pode ser realizada de fora do salão.

Escapar (Acrobacia ou Atletismo CD 10) Você tenta sair do salão sem carregar um NPC. Se falhar, você não consegue sair nesta rodada.

Localizar (Investigação ou Percepção CD 15) Você entra no salão e procura uma pessoa presa no incêndio. Se passar, localiza uma das vítimas (e pode retirá-la do salão com a ação resgatar). Se falhar, perde a ação e permanece dentro do salão.

Resgatar (Atletismo CD 15). Você carrega para fora do salão um NPC que tenha encontrado com a ação localizar. Você sofre -5 neste teste se estiver sobrecarregado. Se falhar, você não consegue sair do salão nesta rodada.

Abaixo estão os NPCs que podem ser resgatados:

Trallikk, líder dos pescadores. Um homem bonachão e de risada estrondosa, Trallikk lidera os pescadores da ilha. Se for salvo, oferecerá um banquete digno de heróis, que fornece 5 PV temporários ou 1 PM temporário, por um dia. Caso seu marido, Arantrys, seja salvo também, o banquete fornecerá ambos benefícios.

Harvikk, chefe da guarda. Irmão de Trallikk, quieto e sempre com cara de poucos amigos. Tendo sido salvo, presenteará o grupo com uma arma ou escudo com uma melhoria qualquer (exceto materiais especiais).

Beanna, mestra de tatuagens. Coberta de tatuagens típicas, ela fica extremamente agradecida. Como recompensa oferecerá a todos uma tatuagem especial, que fornece +1 em uma perícia qualquer.Manahkk, representante dos fazendeiros. Mãe de Trallikk e Harvikk, essa senhora idosa possui um físico ainda mais poderoso que o de seus filhos. Mesmo não possuindo muito, oferece ao grupo a chance de dormir em sua casa. Ela é tão hospitaleira que conta-se como descanso luxuoso.

Seabelle, druida de Oceano. Essa sereia é irmã de Arantrys e serva de Oceano, "o VERDADEIRO deus dos mares", como ela faz questão de dizer. A druida, tendo sido salva do incêndio, irá curar todos os pontos de vida de quem estiver ferido.

Arantrys, sacerdote de Benthos. Marido de Trallikk e irmão de Seabelle, este tritão é devoto de Benthos, garantindo que seu deus "É muito melhor que outros por aí". Caso seja salvo, auxiliará o grupo na travessia até a ilha vulcânica da Cena 3.

Nanamo Canamo, mercadora itinerante. Uma hynne que fala tão rápido que não parece respirar. Vende todo tipo de produto, mesmo que nem todos funcionem. Sendo salva, oferecerá um desconto de 25% em seus produtos (qualquer item do capítulo Equipamentos, mas sem melhorias). Com um teste de Diplomacia ou Enganação (CD 15), ela dará uma essência de mana para cada personagem, mas não oferecerá mais desconto algum.

Ko-Iu, construtor de barcos. Responsável pelas embarcações e apaixonado por histórias do continente, acha tudo que vem de lá muito exótico. Se conseguirem salvá-lo, ele transportará o grupo até a ilha vulcânica da Cena 3 em segurança, sem necessidade de testes.

Não importa quem seja salvo, a vila toda estará agradecida. Preocupados, os sobreviventes do incêndio desejam conversar imediatamente sobre o que aconteceu e pedir sua ajuda.

Cena 3

Banho de Águas Frias

Com a situação mais calma, os sobreviventes se reúnem com o grupo em um canto mais afastado da cidade, talvez até mesmo a casa de um deles. Chegando ao local, contam tudo que sabem até o momento.

Há algumas semanas, diversas construções têm sido alvo de incêndios misteriosos. Coincidentemente, uma ilhota vulcânica próxima começou a expelir cinzas. A discussão que acontecia no salão comunitário era justamente para decidir quem investigaria o lugar. Pela bravura demonstrada, os aventureiros são a escolha óbvia.

Se perguntarem o que têm a ganhar com isso, o conselho parece decepcionado, mas ainda assim

oferecerá T$ 500. Caso ninguém toque no assunto de recompensa, ao retornarem da investigação receberão o pagamento de qualquer maneira.

No fim da reunião já está de noite, ainda com cheiro de fuligem no ar. Os sobreviventes recomendam que descansem até de manhã, pois não é seguro sair enquanto "o manto de Tenebra cobre os céus".

Na manhã seguinte lhes será oferecido um pequeno e simples bote para que façam a travessia. A travessia é um teste estendido em grupo de Pilotagem ou Sobrevivência (CD 15) em que são necessários três sucessos). Em caso de falha total (três falhas antes dos três sucesso) o barco vira e será necessário nadar até uma das praias. Para isso, cada personagem deve passar em um teste de Atletismo para cada sucesso que faltava para o barco chegar na praia. Para cada falha nesse teste, o personagem perde 1d6 pontos de vida devido ao esforço de lutar contra a maré.

Se tiverem salvo Arantrys, os personagens receberão +2 nos testes de Pilotagem e Sobrevivência. Caso o barco vire, o tritão levará todos de volta à praia da cidade. Se conseguiram resgatar Ko-Iu, este fará a travessia sem problemas, mas vai pedir que lhe contem uma história.

Cena 4

Quanto Mais Quente, Melhor

A ilhota vulcânica não é muito além da colina que a forma. Suas praias são rochosas e o ar é denso graças a fumaça. O calor é intenso e todos devem fazer um teste de Fortitude por hora (CD 15 +1 por teste anterior). Uma falha causa 1d6 pontos de dano de fogo que só pode ser curado após sair da ilhota. Habilidades que protegem contra efeitos ambientais de calor, como a magia *Suporte Ambiental*, garantem sucesso automático nesse teste.

Apesar de íngreme, a encosta pode ser subida de forma segura em uma hora. Escalar rapidamente ou correr reduz o tempo pela metade, mas exige um teste de Atletismo (CD 15). A falha representa uma queda que causa 1d6 pontos de dano de impacto.

Ao chegar no topo é possível ver o interior da caldeira do vulcão, que, apesar da fumaça espessa, permanece inativo. No centro da cratera, entretanto, há um acampamento. Com um teste de Percepção

(CD 15) é possível distinguir uma mulher vestindo panos vermelhos e outras quatro pessoas.

Se aproximando o suficiente, os personagens notam que a mulher tem olhos laranjas incandescentes. Seu corpo possui diversas tatuagens e seu braço esquerdo é coberto pelo que parecem rochas com veios de magma. O resto das pessoas se vestem como piratas e parecem lançar olhares receosos para a mulher.

O terreno é difícil, e a aproximação discreta quase impossível, pois não há muito onde se esconder, causando uma penalidade de -5 em testes de Furtividade. Os ocupantes do acampamento são hostis, e atacarão os personagens à primeira vista. Assim que começar o combate, mesmo se surpreendida, a mulher misteriosa falará:

"***Vocês ousam enfrentar a força do vulcão? Tolos! Se tornarão mais uma oferenda para o grande Kurur Lianth!***"

E nesse momento ela pisa forte no chão, estremecendo tudo ao seu redor, fazendo diversas fraturas surgirem, das quais transborda lava fervente.

Criaturas. Nahtia, Filha do Vulcão e bandidos x4 (*Tormenta20*, p. 289).

As poças de lava atrapalham ainda mais a movimentação. Cruzar uma dessas poças causa 2d6 pontos de dano de fogo. É possível usar uma manobra derrubar ou empurrar para jogar um oponente em uma poça. As poças não são profundas o suficiente para imersão total.

Nahtia começa o combate de longe, disparando rochas, enquanto os bandidos levam uma rodada inteira para engajar em combate corpo a corpo. Se a Filha do Vulcão ficar com menos de 10 PV, fugirá, criando uma muralha de pedra entre si e o resto dos combatentes. Os bandidos então se entregarão.

Epílogo: Adormecido Novamente

Esteja Nahtia derrotada ou em fuga, a fumaça cessa e as poças de lava endurecem rapidamente. Vasculhando o acampamento, é possível encontrar em um baú quatro poções de *Suporte Ambiental*, e o que parece ser um mapa de couro retratando o arquipélago de Khubar, com algumas ilhas circuladas.

De volta à ilha, o grupo é recebido como os heróis que se provaram ser. Todos querem saber o que houve, mas as novas informações perturbam os sobreviventes do incêndio. Quem era Nahtia? Por que estava causando incêndios? O que os círculos no mapa significam? Essas perguntas ficam para outra hora, pois é o momento de comemorar a chegada do grupo ao 2º nível!

NPCs & Criaturas

Pequena Chama — ND 1/4

Espírito Pequeno

Iniciativa +5, **Percepção** -1, percepção às cegas
Defesa 10, **Fort** +0, **Ref** +2, **Von** -1, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 6
Deslocamento 9m (6q)
Corpo a Corpo Pancada +7 (1d6+2 fogo).
Incendiário No início de cada turno, todas as criaturas adjacentes à pequena chama sofrem 1d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos CD 12 evita a condição em chamas).

For 0, Des 1, Con 0, Int –4, Sab –3, Car –3

Tesouro Nenhum.

Nahtia, Escolhida das Chamas — ND 2

Participante de um grupo de adoradores do maior vulcão do arquipélago, Nahtia deseja acelerar o processo de tomada das ilhas. Treinada em controlar os elementos da terra e do fogo, ela vem tentando comungar com a lava, que considera o sangue dos vulcões.

Humanoide (humana) Média

Iniciativa +8, **Percepção** +6
Defesa 18, **Fort** +6, **Ref** +8, **Von** +6, redução de fogo 10
Pontos de Vida 45
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 10
Corpo a Corpo Ataque desarmado x2 +12 (1d6+5).
À Distância Disparo elemental +12 (2d6 fogo, alcance médio).
Defesa Elemental (Reação) Uma vez por rodada, Nahtia pode criar uma pequena barreira de pedras que fornece redução de dano 5 contra um efeito.
Moldar a Terra (Completa, 3 PM) Nahtia controla uma porção de solo equivalente a um quadrado de 9m de ado em alcance curto. Quando usa esta habilidade, ela pode escolher um dos efeitos abaixo. Recarga (movimento).
- *Amolecer*. Transforma a área em terreno difícil.
- *Solidificar*. Endurece o solo, aprisionando criaturas. Todas as criaturas na área ficam agarradas (Reflexos CD 16 evita). Se Nahtia usar este efeito em uma área sobre efeito de amolecer, a CD do teste para resistir aumenta em +5.

For 0, Des 5, Con 3, Int 0, Sab 3, Car 2

Equipamento Nenhum. **Tesouro** Padrão.

OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta20, Copyright 2019, Jambô Editora. Autores Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é Identidade do Produto: todos os textos descritivos, todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, todas as ilustrações e todas as regras da Tormenta.

O material a seguir é Conteúdo Open Game: todo o texto de regras do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto, incluindo todas as fichas e itens.

TODO GRUPO DE HERÓIS TEM FOME DE BATALHA E SEDE DE DESAFIOS. ESTE LIVRO AJUDARÁ VOCÊ, MESTRE, A SACIÁ-LOS!

Só Aventuras T20 traz a reedição de seis aventuras clássicas do mundo de Arton, agora revisadas e adaptadas para Tormenta20. Cada uma delas pode ser jogada de forma independente ou usada como base para uma campanha própria, aproveitando a ordem crescente de indicação de nível em que são apresentadas. Tudo o que você precisa é o livro básico de Tormenta20 (edição jogo do ano ou equivalente)e este suplemento!

Este livro contém:

- **Sob os Céus de Vectora.** Uma aventura introdutória, ideal para iniciantes, que leva os personagens até o submundo do fabuloso Mercado nas Nuvens.
- **Casamento Sombrio.** Isolados em um templo de Tenebra, os aventureiros devem ajudar os jovens Bryann e Yrene a se casar. Uma tarefa simples, não fosse o ataque de Mévio, um minotauro, tentando impedir a celebração.
- **O Covil do Terceiro.** Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, está de volta ao Panteão de Arton. Nesta aventura os personagens devem enfrentar uma perigosa vilã em busca de seu poder: a impiedosa Mulher Dragão.
- **Dia de Tormenta.** Após salvarem Hipólita, uma jovem centaura, os personagens precisam agora resgatar sua mentora, a xamã Odara, das garras da Tormenta.
- **Briga em Família.** Uma aventura de intriga urbana no reino de Ahlen, perfeita para grupos que gostam de interpretação e escolhas difíceis.
- **A Expedição de Darvos.** Uma perigosíssima viagem naval até Galrasia, onde os aventureiros deverão encontrar a cura para uma doença que pode ser mais do que aparenta...
- Duas *Breves Jornadas*, aventuras curtas com foco em jogadores iniciantes, originalmente publicadas na revista *Dragão Brasil*.
- Mais de 60 novas ameaças para Tormenta20, perfeitas para serem usadas nestas e em suas próprias aventuras.

TORMENTA

JAMBÔ

jamboeditora.com.br

14

9 786588 634400